LE TATOU

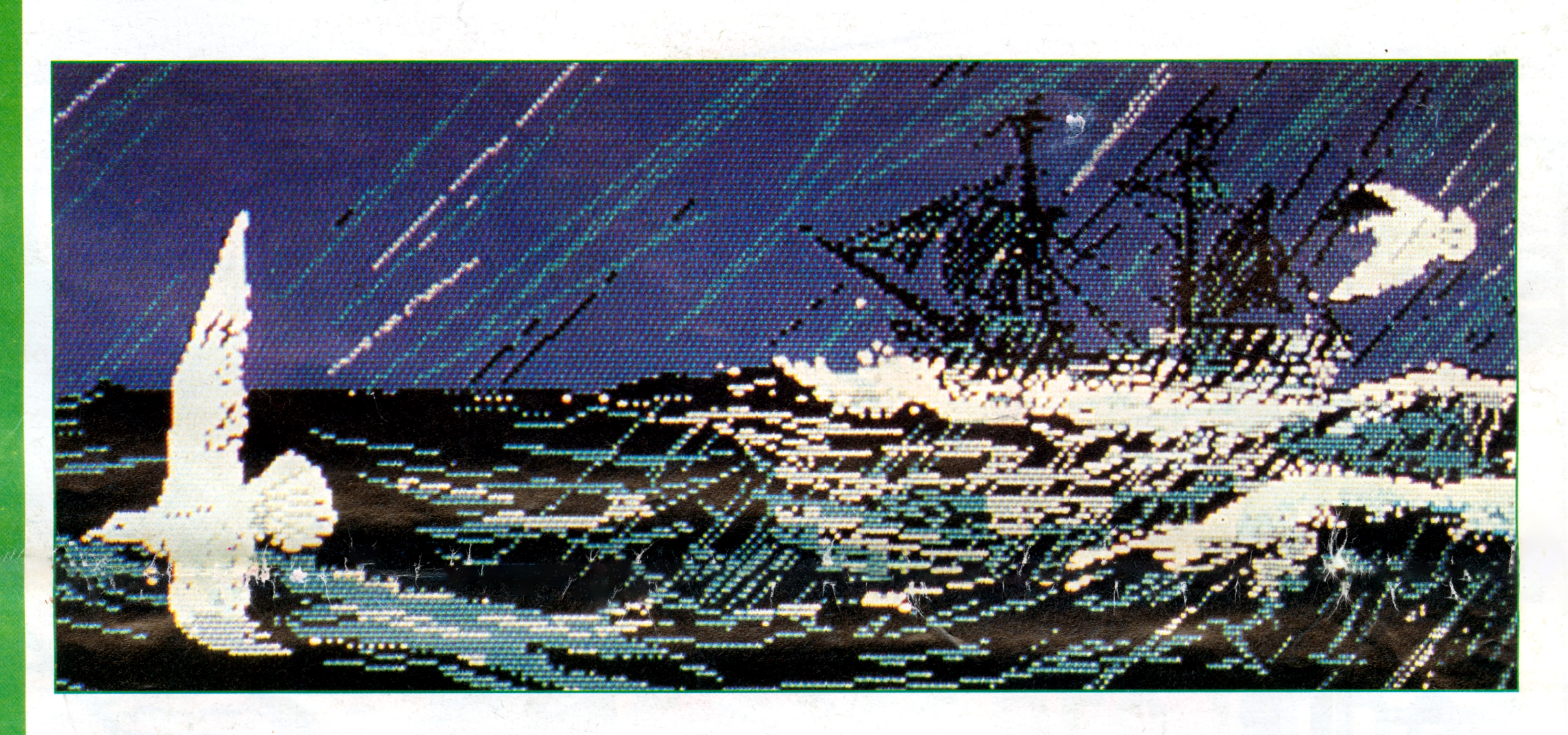
N° 7 DECEMBRE 1986

SOMMAIRE



LES PASSAGERS DU VENT

d'après la bande dessinée de François BOURGEON



IL Y A DES SAGAS QUI NE SE RACONTENT PAS, ELLES SE VIVENT...

Inspiré de la bande dessinée du même nom, le logiciel LES PASSAGERS DU VENT est l'une de ces sagas. L'action, le risque et l'humour constituent les ingrédients principaux de cette aventure haletante et passionnée.

Vous y incarnez tour à tour ISA (l'héroïne audacieuse à la recherche d'un idéal), HOEL (marin breton courageux et amoureux) ou plus de 15 autres personnages baroques de cette fin du XVIIIème siècle : un chirurgien de la Royale, un esclave noir philosophe, une libertine entreprenante, un enseigne de vaisseau timide...

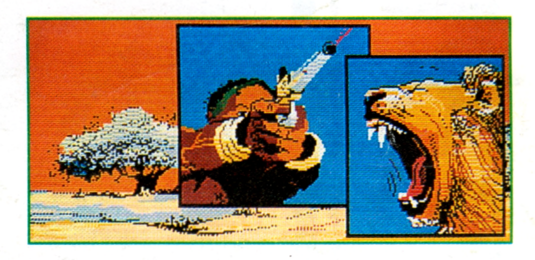
Vous y découvrez la peur en combattant au canon à bord du FOUDROYANT, navire au service du roi de France.

Vous y apprenez les mystères Vaudous en rencontrant le roi KPENGLA qui règne en maître sur le Dahomey et en affrontant les fauves dans la savane.

Vous y déjouez les intrigues policières ou amoureuses d'hommes cupides et sans scrupules.

Vous êtes tout à la fois le metteur en scène et les acteurs du Destin : vous organisez en maître la progression de l'aventure puis en subissez les conséquences en tant que personnage. Mille péripéties pour une recherche de la vérité, c'est l'invitation au voyage des PASSAGERS DU VENT.

(suite page 16)





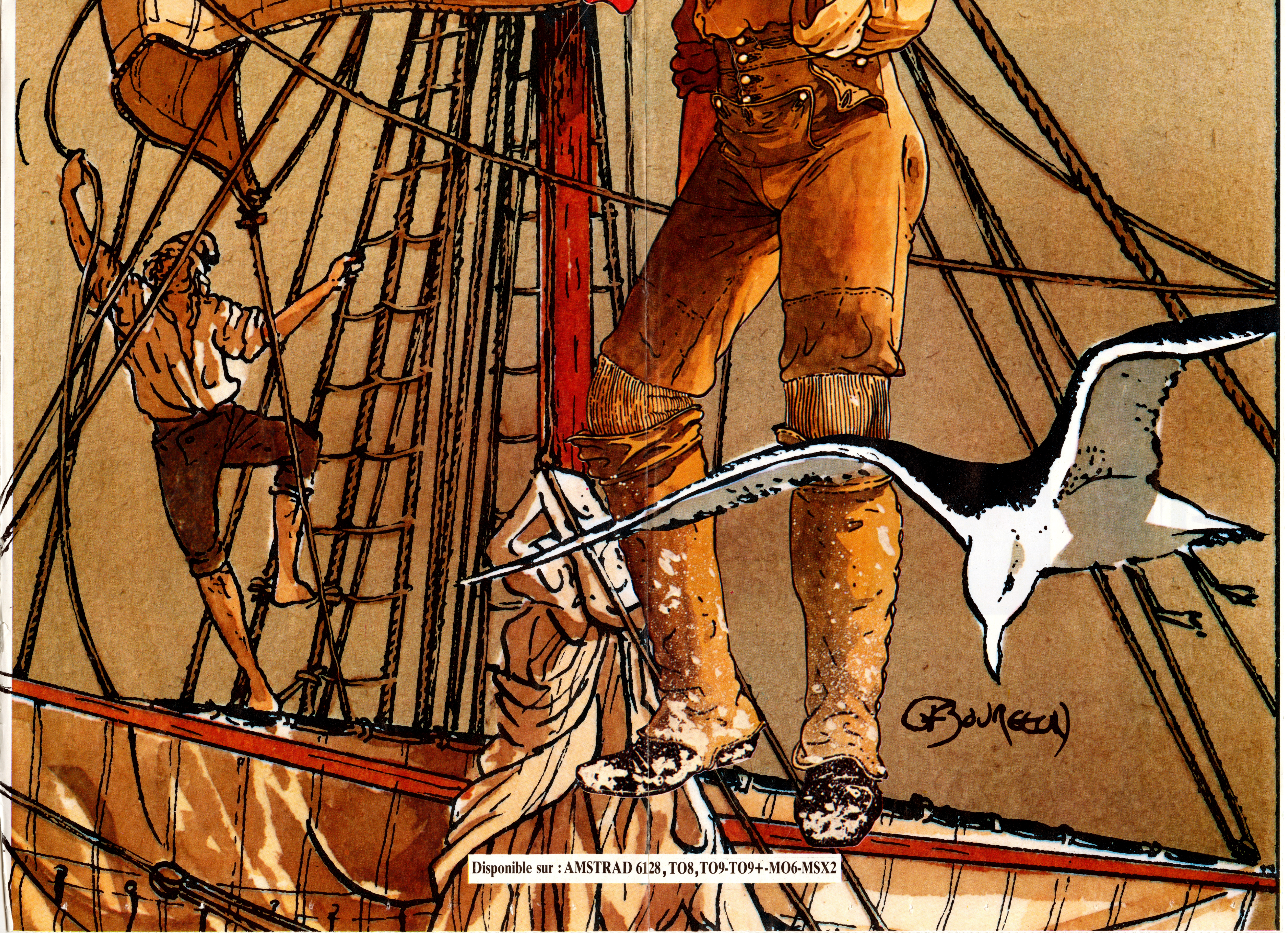
Les fêtes de Noël sont proches maintenant. Les lampions vont scintiller dans les rues, les magasins vont s'illuminer. Ce sera une débauche de couleurs, de sons, de rires... Oui, cette année, Noël promet d'être une grande fête. Vous en serez d'autant plus convaincus quand vous saurez que cette année le traîneau du Père Noël n'est pas tiré par des rênes mais par... des TATOUS.





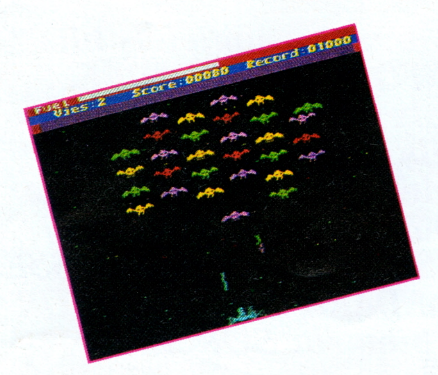
UNE SUPER PRODUCTION SIGNEE INFOGRAMES



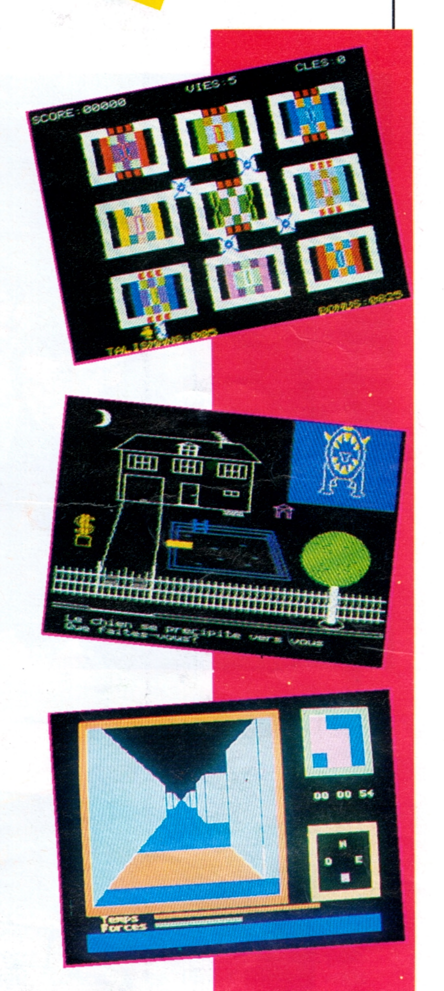

Disponible sur : AMSTRAD 6128, TO8, TO9-TO9+-MO6-MSX2

3

LE PERE NOEL EST UN TATOU



Ding, dong, ding, dong... les cloches sonnent. Noël est là, tout proche. Noël c'est le temps de l'amour, de la paix, de la douceur et bien sûr... DES CADEAUX... INFOGRAMES a voulu se joindre à vous pour fêter NOËL. Joyeux Noël !!!



ORIC/ALICE : OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR NOËL

Les micro-ordinateurs ORIC et ALICE ne sont pas encore décimés, loin de là. De nombreux lecteurs du TATOU nous demandent sans cesse des renseignements sur les logiciels existant sur ces machines. Comme c'est Noel nous allons vous faire un magnifique cadeau : 50 F seulement le logiciel INFOGRAMES sur ORIC ou ALICE. Il faudrait être fou pour ne pas en profiter !!!

PROGRAMMES SUR ORIC

- IMAGES : Léonard de Vinci rêvait il y a bien longtemps d'un outil pour dessiner les sourires. IMAGES a été créé pour exaucer son vœu. Fantastique outil de dessin, il compile les images et permet de les réutiliser dans n'importe quel programme.
- LOGOR : est un logiciel langage destiné aux apprentis de la programmation informatique. Il regroupe graphismes et musiques et permet une approche naturelle de la communication avec les machines.
- ARSENE LAPIN : Mettez vous dans la peau du plus grand des voleurs et entrez dans la villa cossue qui vous nargue. La maison paraît déserte mais elle est pleine de pièges, mauvaises combinaisons, chiens de garde... Toutes les piéces vous réservent des surprises. C'est diantrement difficile de rester gentleman dans toutes les situations !
- BASIC ETENDU : Cette extension du langage basic de l'ORIC n'occupe que 2K de mémoire et permet de repousser les limites du basic avec des fonctions nouvelles SCROLL ROTATE.
- GEST : Ce programme très performant permet de gérer les comptes d'un foyer en définissant ces propres rubriques. Entièrement graphique, il permet d'archiver son budget sur cassette et de tirer des tableaux statistiques sur une imprimante.
- MOTEUR A EXPLOSION : Les différents types de moteurs sont expliqués par des simulations de fonctionnement. Un logiciel idéal pour tous les fanas de mécanique.
- LE JEU DES SIX LYS : Ce jeu de rôle ravira les amateurs par ses graphismes sophistiqués et les monstres terribles qui habitent la mémoire du micro.
- GHOSTMAN : Inspiré du célèbre PAC-MAN, ce jeu vous entraîne dans un labyrinthe peuplé de fantômes peu sympathiques... Bonne chance.
- DEDAL : Un labyrinthe, une sortie qu'il faut trouver... Ça se complique quand le temps et l'énergie sont limités. Graphisme en 3D. Votre Oric vous sortira-t-il de ce DEDAL ?
- TALISMAN : Le premier jeu qui fait parler votre Oric... Mais aussi 12 tableaux différents, 6 niveaux de difficulté, des dizaines de monstres hideux doués de la parole... Terrible !
- TITAN : Tous les vaisseaux ont été détruits. Vous restez seul aux commandes pour la liberté de la galaxie. Seule solution : abattre le vaisseau amiral protégé par des dizaines de vaisseaux subalternes mais extrêmement dangereux. Comble de malchance, votre carburant est limité et ils ont lancé à vos trousses une soucoupe à tête chercheuse..

Si vous êtes intéressé, écrivez vite à :

INFOGRAMES
A l'attention de Françoise
79, rue H.-Kahn
69100 Villeurbanne

Elle vous enverra un bon de commande pour que vous puissez obtenir les logiciels qui vous tentent.

PROGRAMMES SUR ALICE

- LE CUBE : Ce logiciel permet une initiation au Basic tout au long de 4 cassettes et d'un livret explicatif. Vous découvrirez ainsi les différents aspects de ce langage par des jeux, des simulations...
- LE CARTABLE : Quatre cassettes réunies sous forme d'un cartable regroupent plus de 20 programmes destinés aux enfants qui entrent en 6ème. Analyse logique, conjugaison, pourcentage...s ont autant de notions abordées et expliquées.
- GEOGRAPHIE MONDIALE : La découverte de la terre en six programmes qui partent de sa situation dans l'Univers pour détailler les continents et principaux pays.
- GEOGRAPHIE FRANCAISE : La France, ses villes, ses rivières, ses mers, ses territoires d'Outre Mer et plus de 100 questions sur ce pays.
- ECOLOGIE CYCLE DE VIE : L'explication du cycle écologique à travers des tableaux animés puis par un jeu technique sur les incidences de la population.

INFOGRAMES/CADRE : LES HITS DE NOEL

Une équipe de choc qui distribue des logiciels hits ? Pas de doute, il s'agit d'INFOGRAMES/CADRE. Pour vous aider dans vos choix de NOEL je suis allée à la pêche aux logiciels exceptionnels qu'il faut absolument posséder dans sa ludothèque. Le choix a été difficile. Vous voulez des noms ? J'ai nommé : HMS COBRA, HISTOIRE D'OR, LE CASSE, WERNER, BOBBY BEARING, DANDARE, DESACTIVATOR, ONE, WORLD GAMES et bien sûr SORCERY.







ONE

Il y une seule chose de sûre : jamais l'organisme des babysitters n'aurait dû envoyer Alfred Martinien garder le petit Valentin. Pourquoi ? Si vous écoutiez petit Valentin !

"Le premier je l'ai envoyé faire une cure dans une clinique de repos. Ce sera pareil avec le nouveau : Alfred qu'il s'appelle. Pourtant il fait peur à voir et il s'est armé d'un gourdin pour me tenir tranquille. S'il croit qu'il me fait peur ! Allez j'envoie le ballon dans la télévision, 500 points pour moi. Mais c'est qu'il veut me battre ! Ça y est j'ai un œil au beurre noir et une bosse sur la tête mais ce n'est pas pour autant que je vais arrêter mes bêtises. Ca m'amuse trop !..."

ONE est un jeu hilarant où les seules limites sont celles de l'imagination. Il ne comprend pas moins de 30 salles aux graphismes déments. Pour entrer dans l'ambiance de ONE il suffit de lire la notice, mode d'emploi un peu particulier. Un jeu délirant en 3D.

(D3M SOFTWARE pour Amstrad 464/664/6128)

LE CASSE

Vous êtes le patron. Un malfrat miteux avec de grandes ambitions. Vous avez décidé de devenir intelligent et de laisser tomber cette vie de petits casses minables et de commencer à viser quelque chose de plus gros.
Cela dit, un coup de main ne vous ferait pas de mal. La réponse à votre problème, vous la trouvez en feuilletant un exemplaire de "Quel crime magazine". Enfin ! Des ingénieurs en logiciels entreprenants ont mis sur pied une gigantesque banque de données contenant des informations sur les cibles potentielles, les brigands disponibles et les receleurs. Tout ce dont vous avez besoin, c'est un ordinateur et un exemplaire du système opératoire SWAG (Software pour Aspirants Gangsters). Rapidement vous les appelez et vous leur donnez le numéro de votre carte de crédit (volée) et en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire vous vous retrouvez assis devant votre ordinateur, prêt à mettre au point votre premier gros coup. Vous sélectionnerez votre équipe et planifierez votre casse à partir du schéma à l'écran. Attention, un casse ne s'improvise pas, gérez bien tous les paramètres !

Jeu d'aventure et de stratégie, LE CASSE est fait pour les amateurs de gros coups sans assurance tous risques. Vous jouez votre liberté et qui sait, peut-être votre vie ! Grâce à ce logiciel vous pouvez intégrer le monde des gangsters sans risques corporels. Passionnant !

(ARIOLASOFT pour Amstrad et Commodore K7, D)

BOBBY BEARING

Horreur ! Les frères de Bobby ont été détournés du droit chemin. Et qui est le responsable ? Leur cousin ! Bobby doit partir à la recherche de ses frères et les faire sortir du labyrinthe où ils ont été se perdre. Sauront ils éviter tous les pièges et trouver la sortie ? Peut-être devraient-ils faire appel au fil d'Ariane ? Il leur faudra faire preuve de patience, de ruse, d'imagination et surtout de réflexes pour pouvoir finalement réintégrer l'air libre. Que de mésaventures pour avoir suivi les mauvais conseils de leur cousin !

Logiciel en 3D, BOBBY BEARING a d'ores et déjà eu une très bonne presse en Angleterre et nul doute qu'il en soit de même pour le public français ! Pour réussir le tour de force de sortir du labyrinthe indemne avec vos quatre frères il faudra que vous fassiez appel à votre sens de la stratégie et à votre adresse.

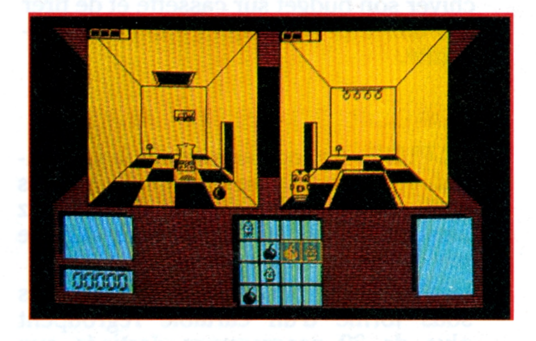
(ARIOLASOFT pour Amstrad K7, D et C64)

DESACTIVATOR

Alerte rouge.
Des fanatiques se sont infiltrés à l'Institut de Recherche Gravitationnelle et ont mis en place de nombreuses bombes à retardement dans 5 des laboratoires. Mais ce n'est pas tout ! Ils ont aussi reprogrammé les robots de sécurité pour qu'ils vous attaquent.

Il faut absolument désactiver les bombes et remettre en fonction l'ordinateur central. Le compte à rebours a commencé. Votre seule chance est, en tant que chef de la sécurité, de faire appel à la force d'élite des droïdes désactivateurs. Eux seuls pourront détecter les bombes et réparer l'ordinateur central. Mais voilà, les diriger de laboratoire en laboratoire à la recherche de ces innombrables bombes ne sera pas facile ! Attention, les salles sont de gravité différentes et le sol peut devenir le plafond et le plafond le mur. Tentez votre chance malgré la difficulté car les droïdes désactivateurs sont votre seule chance de sauver l'Institut de Recherche de la destruction. Un logiciel arcade/action passionnant où le suspense est au rendez-vous.

(ARIOLASOFT pour Amstrad 464/664/6128)





DANDARE

Pour situer le personnage, il faut savoir que DANDARE et son chien STRIPEY sont les héros d'une bande dessinée anglaise très populaire que l'on pourrait comparer à TINTIN ET MILOU. La seule et unique différence avec la BD, c'est que dans le logiciel les personnages bougent pour de vrai. Mais il s'agit d'un jeu, alors c'est vous qui allez diriger Dan dans sa mission.

L'ignoble MEKON a lancé un astéroïde en direction de la Terre pour la détruire. DAN est le seul qui a une chance de sauver la planète. Ça paraît simple ? Eh bien pas du tout ! Dès le départ, en pressant la touche FIRE vous êtes dans le feu de l'action. Vous devez poser vos grenades de manière à détruire les trois ordinateurs qui contrôlent l'astéroïde et libérer vos deux amis qui ont été faits prisonniers par l'ignoble MEKON. Bien entendu ce dernier vous donnera du fil à retordre. Un jeu d'arcade et stratégie vraiment original et dont on aurait tort de se passer.

(VIRGIN pour Amstrad 464/664/6128 Commodore 64/128)

SORCERY



Tilt d'or en 1985, SORCERY est un de ces jeux qui ne s'oublient pas si vite. L'ambiance vous prend à la gorge. C'est l'éternel combat du Bien et du Mal. Sous l'emprise du Grand Nécromancien, votre contrée jadis gouvernée par de sages magiciens a sombré dans les ténèbres. Le mal règne en maître. Les magiciens ont été capturés et emprisonnés. Vous êtes le seul encore en liberté. Pour sauver votre pays, il faut que vous délivriez les 8 magiciens. Seulement en unissant vos pouvoirs vous pourrez détruire le Grand Nécromancien. Le chemin des prisons passe par des jardins gardés par les démons serviteurs du Malin. Ils semblent invulnérables et pourtant vous pouvez les terrasser. Votre survie et celle de votre pays dépendent de votre rapidité et de votre ruse.

Tous les éléments du logiciel contribuent à la création d'une ambiance exceptionnelle. Un logiciel aventure/action dont on ne se lasse pas.

(VIRGIN pour AMSTRAD CPC, C64, MSX, THOMSON)

WORLD GAMES

Après avoir vaincu les Russes dans SUMMER GAMES, les Allemands dans SUMMER GAMES II et avoir été projeté au rang des champions avec WINTERGAMES, êtes vous prêt à relever un autre défi ? Avec WORLD GAMES vous faites le tour du monde en affrontant des athlètes de tous pays dans 8 compétitions internationales, chacune d'entre elles se déroulant dans son pays d'origine. La tâche sera ardue !

Pour devenir le champion du monde toutes catégories il vous faudra gagner un slalom à Chamonix, lancer un tronc d'arbre en Ecosse, sauter en patins à glace au dessus de barils en Allemagne et soulever des haltères en URSS. Au Japon vous devrez vous battre estomac contre estomac avec un lutteur de Sumo, plonger du haut des falaises au Mexique, éprouver votre équilibre en descendant les rapides sur un tronc d'arbre au Canada et faire du rodéo aux Etats-Unis.

Un nouveau défi à battre dans huit événements internationaux, le charme de visiter des pays exotiques, un logiciel qui allie la grande compétition à des graphismes d'exception, la dernière réalisation d'EPYX est extraordinaire. Difficile de faire mieux en simulation sportive !

(EPYX pour Commodore 64/128 et ATARI ST)

WERNER

Werner est un personnage de bande dessinée très populaire en Allemagne. C'est un grand buveur de bière, gentil mais pas très futé. Le logiciel remet en scène ce personnage célèbre dans le cadre de 5 jeux différents dont un très original le "bluff poker" à mi-chemin entre le poker et le 421.

Il faut jouer véritablement avec ce logiciel pour en découvrir toute l'originalité. Sorte de jeu de société, WERNER est un logiciel pour le moins original et inédit. La très bonne qualité graphique, le scénario à la fois comique et original font de WERNER un logiciel tout à fait à part. Il ne manque ni d'imprévus, ni de suspense. Tout à fait exceptionnel il marque une nouvelle forme de jeu.

(ARIOLASOFT pour Amstrad et Commodore C64 K7 et D)

HISTOIRE D'OR

La conquête de l'Ouest, la ruée vers l'or, les villes fantômes, les cow-boys, les saloons, les girls, les bons, les méchants... le poker, le goudron et les plumes. Tous les ingrédients d'un grand Western sont réunis. Alléché par un télégramme prometteur de votre ami RICKY, vous débarquez à New Hole City croyant avoir trouvé le filon : le trésor du vieux Ben. Mais votre ami a disparu. Partant à sa recherche vous parcourez l'Ouest en faisant tous les petits jobs que vous trouvez mais dieu que c'est difficile ! Le troupeau que vous deviez conduire à Old Hole City est décimé en buvant de l'eau empoisonnée. Les Indiens attaquent... Trop tard pour leur échapper... Dans cette aventure on meurt souvent en cours de route : scalpé par les indiens, écrasé par des bisons, goudronné ... Cela fait bien l'affaire du croque mort du coin qui ne sait vraiment plus où donner de la tête !

Entièrement graphique, l'HISTOIRE D'OR est le premier jeu d'aventure français en cinémascope. Une disquette pleine à craquer de dessins en haute résolution.

(COBRASOFT pour AMSTRAD PCW)





LE HIT DU MOIS HMS COBRA

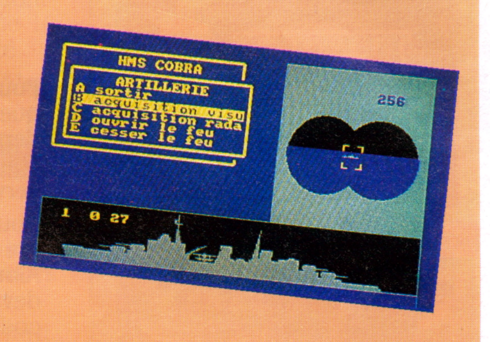
Décembre 1942.

La guerre fait rage. L'approvisionnement de l'URSS est vital pour la victoire des alliés. Les chars, munitions, carburant sont convoyés des USA vers Mourmansk. Au-delà du SCAPA FLOW, c'est la Marine Royale britannique qui assure la protection des convois dans la partie la plus dangereuse du trajet. En effet, les allemands mettent tout en œuvre pour couler ces navires : bombardiers, avions-torpilleurs, meutes de sous-marins et une escadre de navires comprenant des croiseurs lourds et le cuirassier TIRPITZ. Votre rôle est d'assurer le commandement du convoi et de son escorte : destroyers, porte-avions, croiseurs. Vous même êtes à la tête du plus beau fleuron de la Royal Navy : le croiseur lourd HMS COBRA. Mais les Allemands ont la nature avec eux : l'hiver l'océan arctique est dangereux (brouillard, tempêtes, icebergs...).

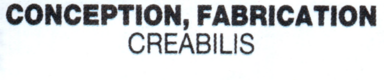
HMS COBRA est bien plus qu'un wargame, c'est un grand jeu d'aventure, de simulation et même d'action. Il est entièrement paramétrable et redéfinissable par les joueurs. Ce logiciel vous permettra de vivre l'odyssée des convois de Mourmansk pendant la seconde guerre mondiale. De plus vous trouverez dans la boîte de présentation, une carte marine recouverte d'un transparent et un rapporteur. Grâce à ce Plotter Desk vous pourrez pointer et suivre l'évolution de tous vos navires sur la Mer du Nord. La véritable histoire de la bataille est retracée dans le livre "La bataille des convois de Mourmansk 1941-45" de Jean Jacques Antier fourni avec le jeu.

HMS COBRA est un jeu surprenant, sans cesse renouvelé qui regroupe tous les genres. Saurez-vous éviter le désastre du convoi FR 77 qui, parti le 22 novembre 42 avec 28 navires atteignit Mourmansk le 3 décembre avec 5 navires seulement ?

(COBRASOFT pour Amstrad et bientôt sur Thomson)



LE TATOU



INFOGRAMES :
79, rue Hippolyte-Kahn
69100 VILLEUBRANNE
RCS LYON B 328 033 410
Tél. 78.03.18.46
Télex 30551 INFOG
Télécopie : 78.03.18.40
COMITE DE REDACTION
Bruno Bonnell
Christophe Sapet
REDACTION :
Sabine Robert
MAQUETTE :
Laurent Droulez
CONCEPTION, FABRICATION
CREABILIS



NOEL sur Minitel ? C'est ce que nous vous proposons de vivre avec les services CHOK, TATOO, JESSIE, TEOMATIC et PLAYBOY (!). Des cadeaux superbes à gagner, des idées pour s'amuser, des BD pour rêver.... Des tas de manières de passer Noël bien au chaud et le coeur en fête. Alors tapez 36.15 puis...

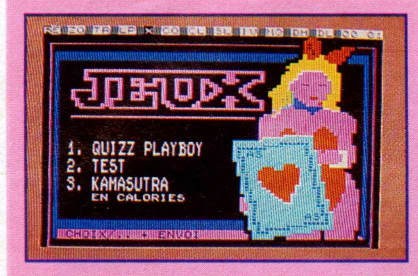
PLAYBOY

Eh, oui ! Le fameux magazine a lui aussi son service télématique. Et ça commence très fort. PLAYBOY fait une opération de choc sur sa messagerie : elle est gratuite pour les filles. Comment ? Branchez vous sur Minitel et vous aurez toutes les indications.

NOËL c'est aussi sur PLAYBOY avec de nombreux lots merveilleux (je n'en dirai pas plus même sous la torture la plus douce !). Pour obtenir ces cadeaux, vous avez deux possibilités : d'une part en participant au jeu de questions-réponses, sorte de QUITTE ou DOUBLE génial, et bien sûr en donnant les réponses exactes ; d'autre part, sans aucun effort de votre part, en possédant la carte PLAYBOY. En effet avec cette carte, que vous trouverez dans le journal, vous pouvez participer à un tirage au sort sur Minitel (pour tous renseignements supplémentaires il vous suffit de lire les indications au dos de votre carte et ensuite de vous brancher sur PB). Facile et tentant non ?

Dites-moi, qui êtes-vous ? Serpent, papillon... Vous ne voyez pas de quoi je veux parler ? Voyons ! PLAYBOY vous propose de savoir quel est votre signe aztèque. Soyons donc indiscrets, c'est nécessaire. Quel est votre jour, mois, année de naissance ? Rassurez vous, je ne vous trahirais pas ! Mon dieu, que votre signe est donc intéressant ! Cette astrologie aztèque est riche de découvertes !!!

(Code accès : 36.15 puis PB).





JESSIE
Service du journal Jeux et Strategie



Que faire ? Sauver la Tour ou bouger la reine ? Tant pis va pour la Tour. Catastrophe votre adversaire avait prévu le coup. Echec et Mat. La partie est perdue !

Vivez le suspense avec, sur Minitel, un grand tournoi d'échecs qui a été lancé le 1er décembre. Vous aurez droit à une véritable compétition avec des qualifications par parties majoritaires puis éliminatoires directes entre Jessitélistes.

Pour les fanatiques des jeux de rôle, une grande rubrique jeux de rôles a été créée. Vous pourrez ainsi entrer dans la dimension de l'aventure. Utilisez les infos, les messageries, les aides... pour arriver au bout du jeu. Au programme vous trouverez : Mega bien sûr et, à venir, l'Appel de CTHULHU, l'Œil Noir, Paranoïa et Rêve de Dragon... et ça ne fait que commencer !

Autre chose ? Un grand jeu a été mis en place sur JESSIE, c'est une surprise ! Plusieurs TO9 sont en jeu. L'enjeu vaut bien un petit détour !

(Code d'accès : 36.15 puis JESSIE).

CHOK
Le billet pour l'aventure...

Pour Noël, le petit nouveau de la télématique (dont nous vous avons parlé dans le dernier numéro du TATOU) vous propose trois jeux introuvables ailleurs que sur ce service.

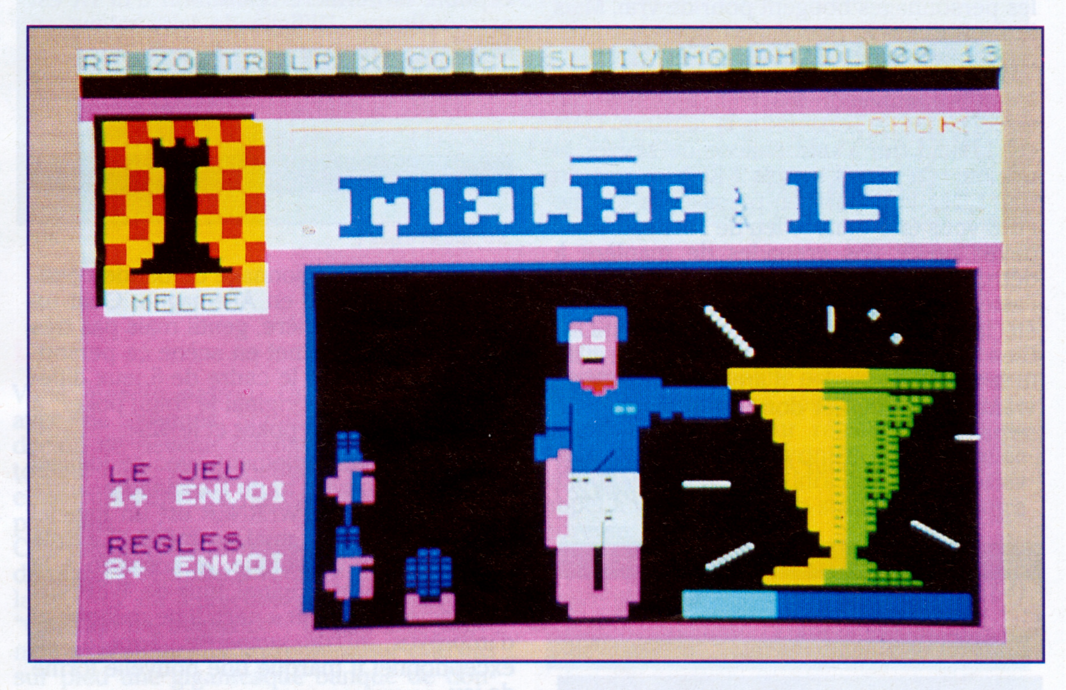
Vous voulez du sport, de la bagarre sans prendre pour autant de mauvais coups ? Alors installez-vous confortablement devant votre minitel et après avoir tapé le code d'accès CHOK, sélectionnez "Mêlée à Quinze", le premier rugby télématique. Haut les coeurs, et vive le ballon !

Vous voulez la guerre, la stratégie, les champs de bataille ? Alors AUSTERE-LITZ (jeu d'Othello plus complexe) est pour vous. Mettez votre bicorne et partez fusil en main en guerre contre les Prussiens... Cette bataille vous conduira-t-elle à la victoire ? Les livres d'histoire le raconteront plusieurs dizaines d'années plus tard. Mais attention, en revivant cette fameuse bataille vous pouvez changer le cours de l'histoire !!!

Vous préférez la génétique, les manipulations, l'univers fantastique et sans limite ? Allez sur "L'île du Docteur Moreau" (comme le téléfilm du même nom) et vivez l'extraordinaire.

Non, ce n'est pas fini. Il faut aussi que vous sachiez que sur CHOK vous pouvez participer au grand jeu QUITTE ou DOUBLE. Des dizaines de cadeaux (matériel, logiciels...), sont à gagner. Il suffit de se connecter et de répondre aux questions. Simplissime non !

(Code d'accès : 36.15 puis CHOK).



TATOO
Service télématique INFOGRAMES

NOËL est au rendez-vous sur le TATOU. Vous irez à la rencontre du suspense et de l'aventure avec les super BD que nous vous avons concocté : le TATOU s'en va-t-en..., et TELETEL 3 CITY. Vous y rencontrerez de la bagarre, des truants, du rire...

Vous êtes gourmands, vous aimez les recettes spéciales ? Mais alors vraiment spéciales ? Que diriez-vous d'une recette pour préparer le TATOU. Saviez-vous d'ailleurs que le TATOU, animal préhistorique, existe encore dans certains pays comme l'Australie ? Pour avoir cette recette très exclusive, il suffit de répondre à une seule question : "quelle est la famille des TATOUS ?"

LE TATOU télématique vous propose aussi pour NOËL pleins de cadeaux pour remplir vos cheminées : un MO6, une imprimante MO5, la gamme des logiciels INFOGRAMES sur votre machines... Ça vous chante ? Aucun problème. Il vous suffit de participer au super concours INFOGRAMES (n'importe qui peut jouer) et bien sûr de donner les bonnes réponses aux questions. Astuces ? Faites jouer la solidarité, et tous vous aider par les copains dans la salle des bidouilleurs, échangez vos informations et lisez attentivement le TATOU papier, il est plein "d'enseignement" !

*Code accès : 36.15 puis *TATOO ou 36.15 puis CHOK et TATOO).*

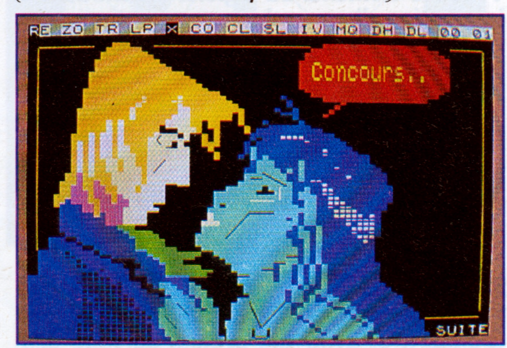
CIRCUS
Le service de GLENAT

Le magazine célèbre de la Bande Dessinée se branche sur Minitel. Que diriez-vous de gagner des posters, un MO6, le logiciel LES PASSAGERS DU VENT (d'après la bande dessinée de François Bourgeon), des bandes dessinées dédicacées et autres surprises ? Tentant, non ! Il vous suffit de participer au concours CIRCUS en répondant aux questions du "Quitte ou Double". Faites un parcours sans faute et les cadeaux afflueront.

Vous voulez savoir toutes les nouveautés en bande dessinée ? Sur CIRCUS vous aurez tout : les dernières informations, des interviews exclusives de dessinateurs, un scoop sur la BD érotique... De plus si vous êtes jeunes dessinateurs avec l'ambition d'être édité, vous pourrez laisser votre curriculum. Qui sait vous serez peut-être contacté par un éditeur !

Et si on se faisait une BD sur Minitel ? Rien de plus simple. Avec Mafalda, la série noire... surprenez vous à rire, à haleter pour les héros des histoires illustrées sur télématique. J'oubliais, CIRCUS a reçu le premier prix pour les graphismes à l'exposition FAUSST qui avait lieu à Toulouse en octobre. Un service pleins de talents et qui promet encore beaucoup !

(Code d'accès : 36.15 puis CIRCUS).



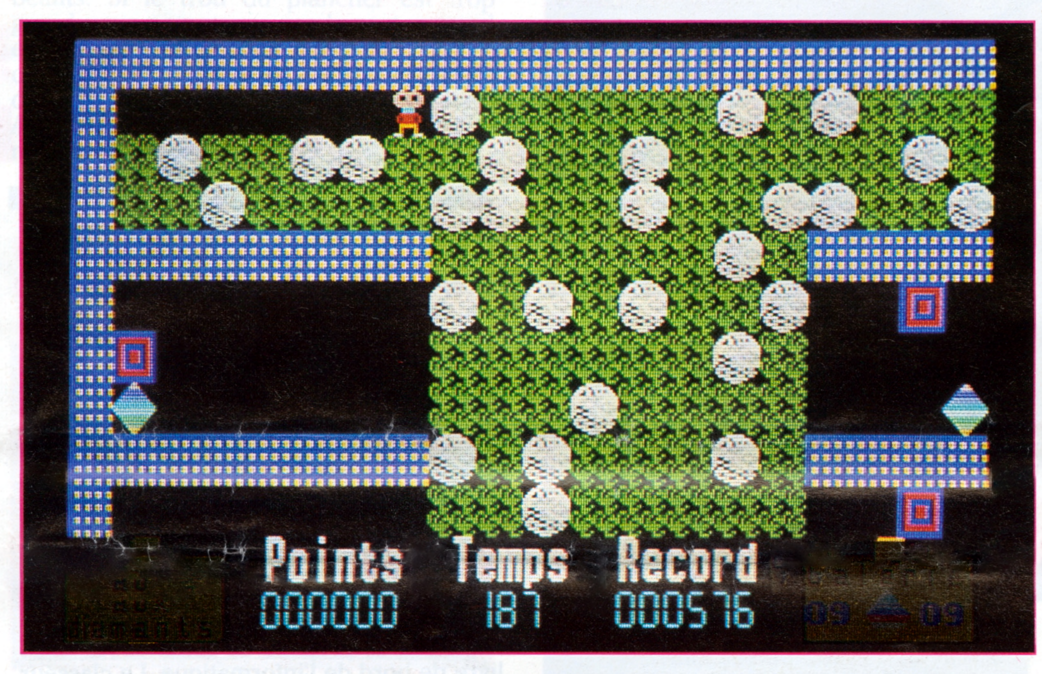


Dans le grand complexe de Manhattan, près de Laslo, bordure de la 5ème Rue, une équipe fêtait au champagne la découverte du siècle. L'ambiance était survoltée. On était en l'an 2048, 5 heures, heure lunaire. Celui qui paraissait le patron de l'équipe semblait avoir une quarantaine d'années. Il avait mis au point en grand secret avec son équipe de savants une machine à remonter le temps. Le grand jour de l'expérimentation était arrivé. Un homme devait partir en mission. L'équipe contrôlerait l'ensemble des opérations à partir d'un grand écran leur permettant de suivre en direct l'évolution du volontaire et en cas de coup dur de le ramener au laboratoire. Jon allait vivre 5 aventures différentes qu'il appelerait, plus tard : LA FORMULE, LA MINE AUX DIAMANTS, SAPHIR, TNT, HERITAGE 2... Le but de cette mission n'était pas ce que l'on peut qualifier d'humanitaire mais plutôt lucratif : il fallait ramener des diamants, des saphirs, bref tout ce qui pouvait être monnayable... L'heure du départ avait sonné, il lui restait 49 secondes pour s'introduire dans la spirale du temps. Le coeur serré il salua ses compagnons et sans un regard en arrière, s'achemina vers son destin. En reviendrait-il ? 10.9.8.7.6.5.4.3.2.1. Une explosion retentit dans le laboratoire, Jon avait disparu dans le temps...

MINE AUX DIAMANTS

Après un voyage dans le temps qui ne dura que quelques secondes, Jon se retrouva dans ce qui lui parut être une mine. En y regardant de plus près il s'apercut qu'il s'agissait d'une mine de diamants. Son ordinateur de poche attestait qu'il était à Yaoundé, à 5000 pieds sous le sol terrestre. Le but de sa mission s'inscrivait en clair sur son translocteur : ramasser les diamants. Cela semblait facile. Mais voila, dans la mine il n'y avait pas que des diamants mais des bêtes immondes qui cherchaient à tout prix à préserver leur territoire. Il s'agissait de faire vite et d'agir avec ruse pour éviter les gangues, spirales et autres coléoptères carnivores.

De là où il se trouvait, il pouvait choisir entre trois galeries, il décida de prendre la première. Choix judicieux quant on sait que la cinq est infestée de gangues ! La course poursuite commença. Il s'agissait pour ne pas périr sous les dents acérées des Styrax d'être plus rapide et plus rusé qu'eux.



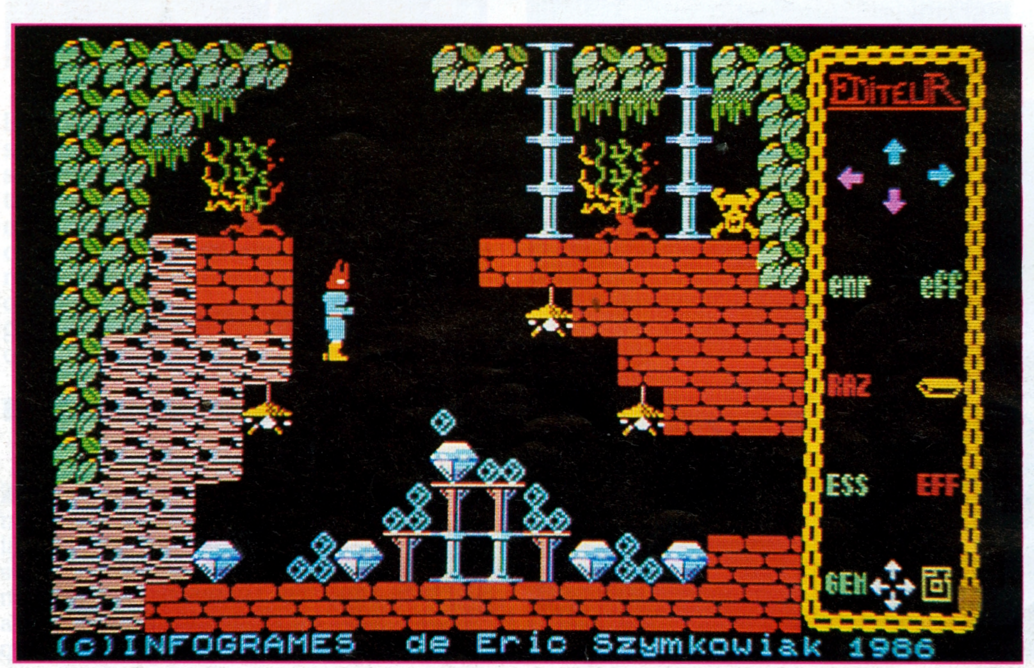
L'intérêt de ce jeu d'arcade réside dans la grande diversité des trajets pour atteindre les diamants et dans les stratagèmes visant à attirer les spirales dans des lieux où il sera possible de les écraser sous un malencontreux éboulis de cailloux. Attention, il faut aussi que vous poussiez des cailloux pour pouvoir atteindre les diamants. Faute de libérer les passages, il vous faudra utiliser la "touche suicide" ! Mais il serait dommage d'en arriver là. Vous disposez de 16 tableaux pour faire vos preuves d'agilité.

(Thomson Compatibles)

SAPHIR

Jon a perdu ses diamants au jeu. Il n'a plus que deux solutions : soit retourner à Yaoundé et retenter sa chance soit trouver une pierre précieuse de remplacement.

Alors qu'il erre misérablement dans les rues de ce 19ème siècle hostile cherchant une solution, un vieux sage l'aborde. Tout d'abord méfiant il finit par lui prêter une oreille attentive : "Je suis au seuil de la mort, il me reste peu de temps à vivre. Toi tu es jeune et courageux. Je vais te donner une chance de devenir riche. Là, à 367 de longitude et 458 de latitude, se trouve une mine inexploitée de saphirs. C'est dangereux mais la fortune est au bout du chemin. Tu n'as que ta vie à perdre et qu'est-ce que la vie dans la misère ?" Il avait à peine fini sa phrase qu'il disparut. Jon resta seul avec ses pensées. Il n'avait rien à perdre. Alors pourquoi pas ?



S'il avait su ! Maintenant il est trop tard. Beau cadeau que celui que lui a fait le vieil homme ! S'il en réchappe, jamais il ne retournera sous terre de sa vie. C'est juré. Pris au piège il doit se défendre des assauts répétés des monstres qui règnent dans ces galeries. Heureusement il a sur lui un équipement de choc : bombes, pistolaser et il peut voler. Attention au spountz qui pose des bombes, au glouton qui mange le décor (il vous permet ainsi de pénétrer dans des lieux inviolés), à l'araignée qui avec sa toile barre le passage...

Heureusement les saphirs sont souvent regroupés à un même endroit ce qui rend la cueillette plus facile. Entre temps vous écumez les galeries à la recherche de ces saphirs en arrosant de tirs lasers la faune locale, en disposant quelques charges de dynamite, en ramassant des clefs (ce sera plus simple pour ouvrir les portes à moins que vous ne préfériez la bonne vieille dynamite !) et en éliminant de votre route les monstres agressifs qui vous entourent.

Ce logiciel outre le fait de regrouper plus de 50 salles comprend aussi un éditeur. Vous pourrez ainsi créer vos propres tableaux (plus de 50 sur MO) en déplaçant le curseur sur l'élément que vous désirez et en le disposant sur l'écran. Vous pouvez, bien entendu, intégrer dans les salles les monstres de votre choix. Que vous dire de plus ? Bonne cueillette peut-être ?

(Thomson Compatibles)

TNT : TERRITOIRE A NEUTRALISER DE TOUTE URGENCE



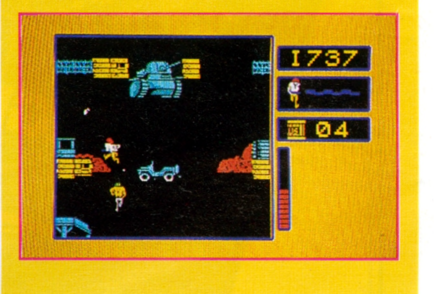
Après la mission SAPHIR et DIAMANTS, notre héros est téléporté au sein de la Maison Rouge. Les dirigeants le choisissent pour effectuer LA mission. Son but : gagner la forteresse située en territoire ennemi pour y enlever la jeune fille richissime qui y est détenue. Bien entendu il n'a que deux alternatives : soit y arriver et obtenir ensuite une récompense phénomènale soit mourir en territoire ennemi. En tant qu'agent secret pour cette mission, il ne sera en aucun cas couvert par ses chefs s'il est capturé. Ils nieront en bloc y être pour quelque chose. Jon sait tout cela, il sait aussi qu'il n'a pas d'alternative. Désormais il en sait trop sur les projets pour être laissé en vie en cas de refus.

Dans son avion supersonique, il réfléchit à la tactique à adopter quand des tanks, missiles à tête chercheuse et avions de combat ennemis déclenchent la phase numéro un d'attaque. La course poursuite s'engage. Son but arriver au terrain d'atterissage et là sauter en parachute. Tant pis pour l'avion mais il faut tout d'abord atteindre la piste. Zigzaguant à travers les bombes qui explosent de toutes parts, il finit par apercevoir le terrain. Réglant le pilotage automatique, il enfile son parachute et saute remettant son sort aux mains de son ange gardien.

Atterrissage réussi. Un peu plus à droite, il serait tombé dans le marais et aurait servi de pâture aux crocodiles. Il en frissonne rétrospectivement. Se tâtant les jambes et les bras, il en déduit qu'il n'y a rien de cassé, juste quelques meurtrissures. On peut dire que pour le moment tout s'est passé conformément aux instructions. Maintenant il est en territoire ennemi. Des hommes armés vont essayer de l'empêcher d'atteindre le contre-bas de la montagne mais il n'a rien à envier aux super-héros. Mitraillette au poing il va se frayer un chemin à travers les tanks, les mines, les bombes...

Jeu d'arcade passionnant, ce logiciel vous fait pénétrer dans le monde des héros. Deux parties : une simulation de guerre d'avions et de saut en parachute, et la traversée du territoire hostile sous le feu de l'ennemi. Vous disposez de 4 vies pour votre mission et ce n'est pas de trop. Alors faites attention : soyez courageux mais pas téméraire, vous n'êtes pas un chat !!!

(Thomson Compatibles)







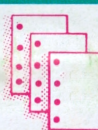
Cinq ans après leur apparition, les micro-ordinateurs familiaux n'ont toujours pas démontré leur supériorité face aux consoles de jeux. Plus de 60 % des utilisateurs n'ont d'autre utilisation de leur ordinateur que le loisir, et régulièrement l'utilité de l'ordinateur familial est remis en question. Pourtant les enquêtes montrent que les jeunes veulent certes jouer, mais aussi apprendre à programmer, à créer leurs propres jeux, à faire communiquer leurs machines entre elles... Bref, à les utiliser pleinement pour se former aux techniques de demain.

Peut-être ne suffisait-il pas d'ajouter un peu de mémoire et quelques fonctions de programmation pour créer d'un coup de baguette magique à la fois le jeu et l'outil du futur. L'ordinateur, véritable innovation technologique, nécessitait pour son utilisation une révolution culturelle. KIDKIT trousse à outils, boîte à idées vous propose de découvrir cette autre façon de vivre l'informatique.

KIDKIT

LA BOITE QUI FAIT CRAQUER LES ORDINATEURS

KIDKIT c'est une boîte. Mais quel genre de boîte et qu'y-a-t-il donc à l'intérieur ? Un badge, des autocollants, des étiquettes, un classeur, deux cassettes ou disquettes (3 pouces ou 3,5 pouces), un stylo-tampon, une cassette Radio KIDKIT... Mais à quoi servent donc tous ces outils ?

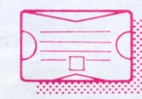



le classeur

KIDKIT vous propose de commencer votre livre de bord de l'informatique. Le classeur vous permettra de rassembler toutes les informations relatives à votre ordinateur et tous les éléments dont vous aurez besoin tous les jours :

— étiquettes de cassettes ou disquettes,
— fiches astuces vous donnant des solutions, des idées ou des trucs pour jouer avec certains logiciels comme l'AFFAIRE VERA CRUZ, VAMPIRE, LES DIEUX DU STADE II, HERITAGE 1 ET 2...,
— des informations sur les nouveaux produits (pour être dans le vent et épater les copains avec vos scoops !),
— un cours de programmation,
— des fiches de mémento basic,
— des informations top-secrets (attention les pirates seront servis),
— des grilles graphiques,
— des fiches sur l'histoire de l'informatique, à quoi sert l'ordinateur,
— une carte d'adhésion au Club très sélectif KIDKIT,
— un répertoire pour noter le nom de vos amis, leur code d'accès sur télématique, leur pseudo...,
— des auto-collants pour orner vos affaires,
— et pleins d'autres surprises....

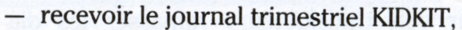
Toutes ces fiches vous permettront d'organiser, de classer et de répertorier votre travail.



la carte du Club KIDKIT

Pour ceux qui veulent vivre l'informatique différemment, KIDKIT crée un CLUB : LE CLUB KIDKIT. Pour y adhérer il suffit de renvoyer le bon inclus dans la boîte KIDKIT. Simplississimo, non ? Faire partie du CLUB KIDKIT c'est être membre de l'élite. Grâce à lui vous bénéficierez de nombreux avantages tels :

— recevoir le journal trimestriel KIDKIT,
— avoir des infos scoops sur les nouveaux produits,
— bénéficier de concours exclusivement réservés aux membres avec des lots géants,
— obtenir un numéro d'accès personnel au service télématique KIDKIT qui vous permettra d'échanger des informations, de bidouiller... et surtout de télécharger des programmes de jeux ?
— ...



Etre membre du CLUB KIDKIT c'est faire partie d'un groupe, d'une famille, un moyen de rencontrer des amis, d'échanger des informations, de se rencontrer... LE CLUB KIDKIT c'est une nouvelle façon de vivre l'informatique.

le stylo-tampon, le badge



Etre membre du Club KIDKIT c'est aussi pouvoir signer ses lettres, les personnaliser, c'est le but du stylo-tampon. Le badge vous permettra d'être identifié comme membre du groupe et de distinguer rapidement ceux qui font partie de ce groupe. Les auto-collants orneront votre classeur, votre sac ou vos affaires de classe. Tous ces objets sont les premiers éléments de la panoplie du vrai KIDKITER.

La cassette audio



Une cassette audio ? Bizarre ! C'est Radio KIDKIT. Trente minutes de gags vous feront regarder votre ordinateur d'un œil neuf. Vous y entendrez des personnages connus parler d'informatique. Qui ? Branchez votre magnétophone et devinez ! Le rire est au rendez-vous, je ne vous en dirai pas plus.

Les disquettes, cassettes de jeux



L'informatique c'est, bien sûr, apprendre, communiquer, mais c'est aussi (et ce n'est pas vous qui me contredirez !) jouer. KIDKIT vous offre la détente, le rire, l'exaltation, le suspense, la compétition avec 6 superbes jeux. Sur Thomson, Amstrad ou MSX, cassette ou disquette, l'Aventure et l'Arcade sont au rendez-vous avec KIDKIT.



KIDKIT c'est aussi LE JEU

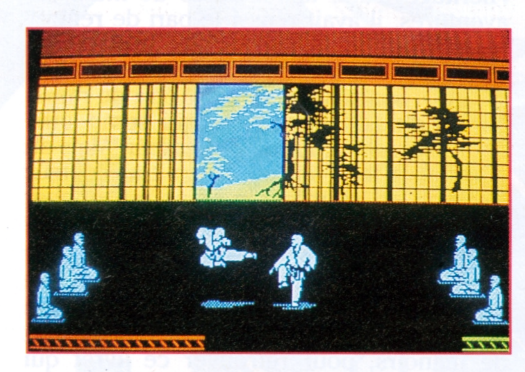
L'informatique c'est aussi la détente. KIDKIT vous offre l'Aventure, l'Arcade, l'Educatif, et l'Utilitaire : 6 superbes jeux (variant selon la machine : Thomson, Amstrad ou MSX) réunis en deux disquettes ou cassettes selon votre choix. Vous trouverez donc :

UN LOGICIEL D'AVENTURE :
L' HERITAGE (MSX, AMSTRAD, THOMSON)



Votre tante vient de mourir vous laissant seul légataire de son immense fortune mais à une condition expresse : réitérer l'exploit qu'elle a effectué quelques années auparavant : gagner un million de dollars en une nuit. Vous voilà donc parti pour une course poursuite à travers la ville et ses dangers pour exécuter les dernières volontés d'une vieille dame excentrique. Il vous faudra gagner l'aéroport en évitant vos créanciers, vous défendre d'un terroriste, d'un skinhead et d'un punk, puis gagner le casino de Las Vegas... Les dangers sont tout au long de votre route et il faudra faire preuve d'ingéniosité et de courage pour atteindre votre but.

UN LOGICIEL D'ARCADE :
KARATE (Thomson)

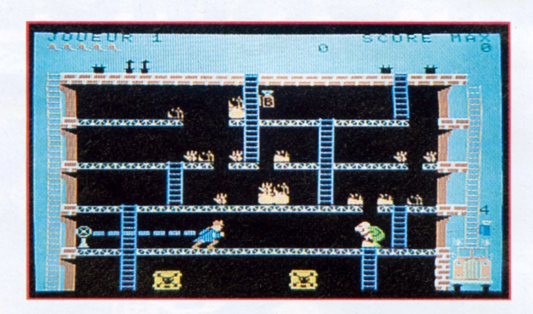


Deux équipes de 4 karatekas s'affrontent successivement un par un. Deux modes sont possibles : deux joueurs en compétition ou seul contre l'ordinateur. Il existe 4 niveaux de jeux avec pas moins de 16 coups possibles (déplacements longitudinaux, coups de poings, coups de pieds, chassés, sauts...). Le niveau affecte l'intelligence et la vitesse du jeu. Un zeste de cri qui tue et vous voila dans l'ambiance.

ZYGY (Amstrad)

ZYGY c'est la chenille infernale qui se promène à toute vitesse dans les labyrinthes à la recherche de quelque chose à se mettre sous la dent. Mais attention au fur et à mesure qu'elle mange, elle grandit ! Il lui arrive même parfois de se mordre la queue !

PYRO-MAN (MSX)



Un dangereux pyromane vient de s'introduire dans une usine de feux d'artifices. Guidez le pompier dans le bâtiment afin qu'il éteigne tous les feux à l'aide de lances d'incendie et d'extincteurs. Attention : les tuyaux ont une longueur déterminée et les extincteurs une capacité d'eau limitée. Le feu se propage rapidement, dévore les planchers et les échelles créant ainsi des trous béants. Si le trou du plancher est trop grand vous ne pourrez pas le sauter, aussi empruntez l'escalier de secours... Votre objectif est de protéger le rez-de-chaussée où sont entreposés les feux d'artifices. Attention le pyromane fou s'ingénie à rallumer les feux éteints !

UN LOGICIEL EDUCATIF :
LES CONTES DE MONTE CRYPTO (Thomson)



Il s'agit pour l'utilisateur de décrypter un texte codé à l'aide de pictogrammes symbolisant les lettres de l'alphabet. L'écran est composé d'un dessin illustrant le texte à décrypter proprement dit, représenté entièrement par des pictogrammes à l'écran et en bas de l'écran, d'une bande de pictogrammes utilisés pour le décodage. Qui a dit que la curiosité est un vilain défaut ? On se prend au jeu et on a envie de savoir...

JE COMPTE (MSX)

Ce logiciel permet d'apprendre à compter en s'amusant. 4 jeux sont possibles pour atteindre ce but : avec le clown il faut lui donner le nombre exact de balles qu'il demande pour qu'il puisse jongler, avec l'encrier et le stylo il faut attraper les bulles dans le bon ordre, avec les dominos il faut reconnaître parmi ceux qui sont présentés celui qui apparaît tout seul à droite de l'ardoise, avec les étiquettes enfin il faut construire un personnage.

UN LOGICIEL UTILITAIRE
ANIMATIX (Thomson)
CONJUGAISON (AMSTRAD)

CONJUGAISON est un programme éducatif très simple à utiliser. Le logiciel est constitué d'un fichier de verbes du niveau scolaire CM1-CM2. Il est tout à fait possible de modifier ce fichier et de l'adapter à un niveau scolaire supérieur.



ANIMATIX est un logiciel de création et d'animation de dessins en haute résolution graphique. Les possibilités de dessiner point par point permettent d'exploiter au maximum les capacités graphiques de votre micro-ordinateur (notamment les 16 couleurs). Les dessins peuvent atteindre la taille de 8 fois 8 caractères graphiques et la vitesse d'affichage permet une animation de plus de 25 images par seconde. Au bout du crayon optique : le dessin animé.

COMIX (Amstrad)

COMIX est un logiciel de création de dessins animés. Basé sur la gestion de sprites, il est composé d'un éditeur de dessins et d'animation qui vous permettront de créer des jeux vidéo ou des dessins animés avec vos propres personnages.

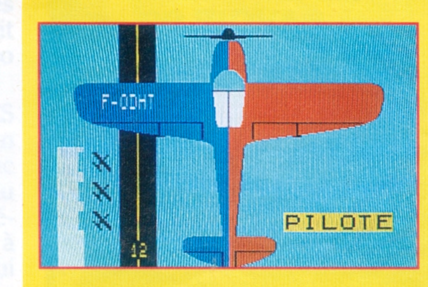
IMAGES (MSX)

IMAGES vous permet de créer, de sauvegarder, de compiler des dessins en haute résolution avec un choix de 16 couleurs. Vous disposez d'outils comme la loupe, le zoom de travail, des tracés de traits de toutes tailles, deux types de remplissage de formes, trois types de copies de dessins... Vous pouvez même grâce à ce logiciel réaliser de petites animations.





DEUX LOGICIELS EN BASIC ET NON PROTEGES
PINGO ET PILOT (Thomson)



Pingo : Les Schliggs et les grands Gloglomeu ont une idée fixe, dévorer les pingouins et faire fondre les cubes de glace pour anéantir les terriens. Il vous faut détruire ces créatures entêtées et méchantes avant qu'elles ne vous détruisent.

Pilot : Aux commandes d'un petit avion, vous apprenez le pilotage en commençant par l'école et en finissant professionnel de la photo-espion.

COSMONAUTE ET PINGO (Amstrad)

Pingo : cf. précédemment

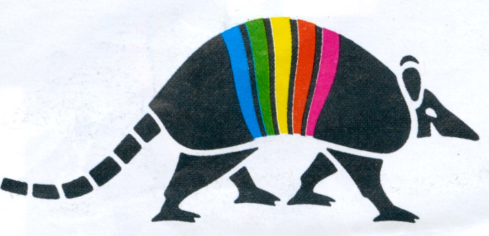
Cosmonaute : Vous êtes chargé de délivrer une expédition plongée en hibernation par manque d'oxygène sur une planète inconnue ou la gravitation est influencée par des éléments naturels...

REGLEMENTS DE COMPTE ET SOLFEGE (MSX)

Règlements de compte : A Vidéo City a lieu un terrible règlement de compte... Terrible parce que les deux duellistes sont prêts à tout pour supprimer l'autre. Y compris tirer dans la foule des habitants de Vidéo City !

Solfège : Ce programme permet de s'initier aux notes de musique. On apprend à reconnaitre les notes en clé de sol sur une portée ou sur le clavier d'un piano.

Avec tous ces programmes vous pourrez, grâce à KIDKIT, vous amuser (jeux d'arcade ou d'aventure), apprendre (jeux éducatifs), entrer dans un programme basic (logiciels non protégés) pour voir comment il a été conçu et à partir de celà concevoir votre propre logiciel en utilisant les utilitaires graphiques mis à votre disposition. Un cadeau de NOEL réussi pour tous les branchés de la micro-informatique ? KIDKIT bien sûr. La boîte qui fera craquer vos coeurs, la boîte qui fait craquer les ordinateurs !



LES DIEUX DE LA GLISSE : SAVOIE 92



Six ans avant les Jeux Olympiques d'hiver de 1992. Les athlètes français sont fiers : ils vont se battre dans leur pays, en Savoie.

Leurs supporters seront là pour les encourager... Trois épreuves au programme : saut à ski (saut en longueur) pour lequel il faut travailler le style et la longueur du saut pour avoir le nombre maximum de points, saut acrobatique (8 figures possibles, du saut périlleux au saut de mule en passant par le daffy...avec des possibilités d'enchaînement) et patinage de vitesse. Les Français auront affaire à forte partie avec les Américains et les Scandinaves.

Un logiciel de simulation sportive qui ne laisse rien au hasard et qui a la rigueur des juges sportifs. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou avec des amis (4 maximum). Vous disposez de trois essais pour chaque épreuve. Entraînez-vous consciencieusement il ne vous reste plus que... Le compte à rebours a commencé : 5 ans 28 jours 3 h 30 mn et 46 s, 5 ans 28 jours 3 h 30 mn et 45 s...

(TO8, TO9+, MO6)



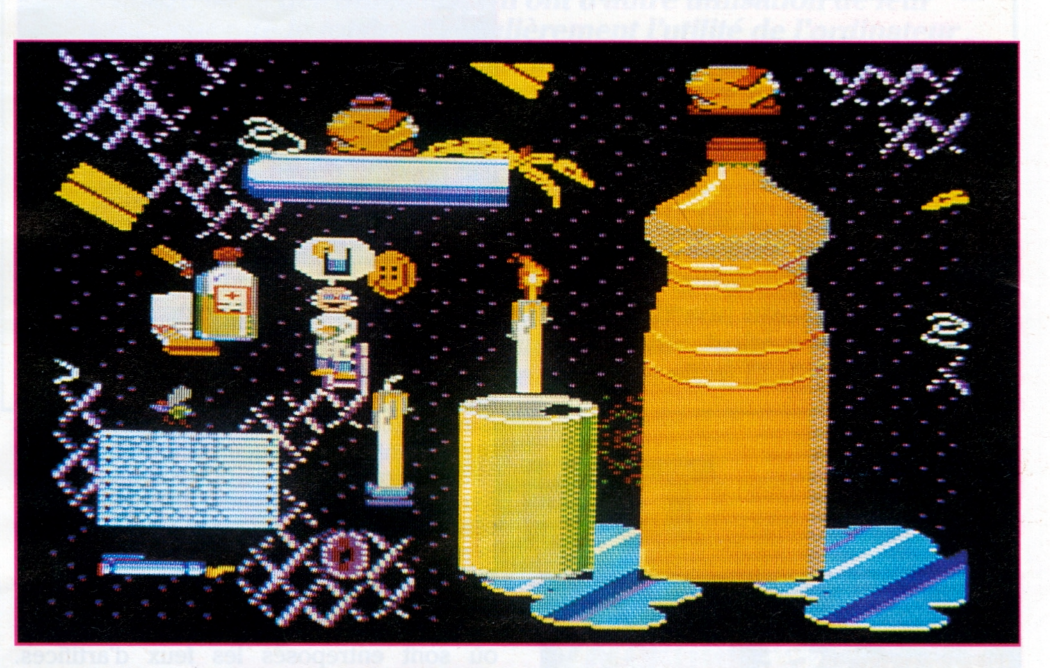


LA FORMULE

Jon respire un bon coup. Il s'en est bien tiré finalement de son équipée en territoire ennemi.De justesse peut-être mais, enfin, il est vivant. C'est le principal. Surtout qu'il n'est pas au bout de ses peines !

Pour pouvoir avoir accès aux formules de l'IRMMTGMLM (l'Institut de Recherche en Mega Mini Traitement Glandulaire de Morphologie Lilliputienne et Monstriquedes) Jon a dû user d'un subterfuge. Il s'est déguisé en transporteur muni d'un ordre de laisser-passer pour avoir accès au laboratoire ultra protégé du professeur VOC. Procédé usé jusqu'à la corde mais qui a marché. Il se trouve maintenant sur place. Le professeur VOC est éliminé, il a trouvé la formule qu'il cherchait. Finalement, une aventure rapide, menée rondement ! Il va pouvoir passer à l'étape suivante. Dernière précaution ! Il recopie soigneusement la formule avant de la mettre sous enveloppe dans la poche de son pardessus. Voilà qui est fait, tout est bien qui finit bien. Dieu qu'il fait chaud dans ce laboratoire ! Avisant un verre d'orangeade, semble-t-il, Jon l'avale d'un trait. Catastrophe ! La poisse le poursuit. Il a malencontreusement absorbé la formule qui rend lilliputien ! Instantanément, sa taille diminue pour atteindre des proportions minuscules et sous le choc Jon tombe dans la poubelle.

Comble de malchance, Jon a déchiré la formule de l'anti-dote en petits morceaux. Il faut qu'il la retrouve et la reconstitue. Gare aux fourmis, mouches, gouttes d'acides, araignées... ce sont autant de monstres





HERITAGE 2 : MIC MAC EN ECOSSE

Se secouant de la torpeur dans laquelle il évolue, Jon considère avec perplexité l'endroit où il se trouve. La brume recouvre encore la lande d'une chape blanche. Le paysage est désert. Aucune habitation en vue. Consultant sa montre loco-temporelle, il évalue le lieu en Ecosse année 1986. La fatigue commence à fondre sur lui. On ne voyage pas dans le temps sans prendre quelques risques. Son translocteur émettait. "Jon-stop-dernière mission-stop-récupérer héritage tante-stop-vous avez exactement 24 h-stop-".



Il se rappelait avec exactitude sa première mission, mission d'essai plus exactement. C'était il y a quelques mois. Il avait pris l'identité d'un homme banal pour observer à loisir les conditions de vie humaine en 1986. Il s'était avéré qu'en cours de route il avait du partir pour Las Vegas récuperer l'héritage d'une tante. Après de multiples aventures, il avait réussi le pari de rentrer en possession du million de dollars (cf. HERITAGE 1 appelé sur Thomson LAS VEGAS). Son but devait donc être de ramener ce million de dollars qui serait utile pour les recherches du professeur. Mais où donc était le problème ? Son translocteur se remit en marche. "n'avons pu toucher héritage-stop-devez prouver votre identité-stop- retrouvez livret de famille en Ecosse-stop-".

La course poursuite se poursuit donc dans la vieille Angleterre, au sein de châteaux et de manoirs, pour retrouver ce livret qui seul peut vous apporter la fortune. Sur votre route vous aurez à faire face à de nombreux autres prétendants au titre, fort convoité, de neveu. Votre chemin sera jalonné d'embûches. Une fortune phénoménale est en jeu et tous les moyens sont bons pour la récupérer. Sang-froid, réflexes et ruse seront nécessaires.

(Thomson Compatibles et bientôt sur Amstrad, Commodore et MSX)





11

VIE ET MORT DES DINOSAURES



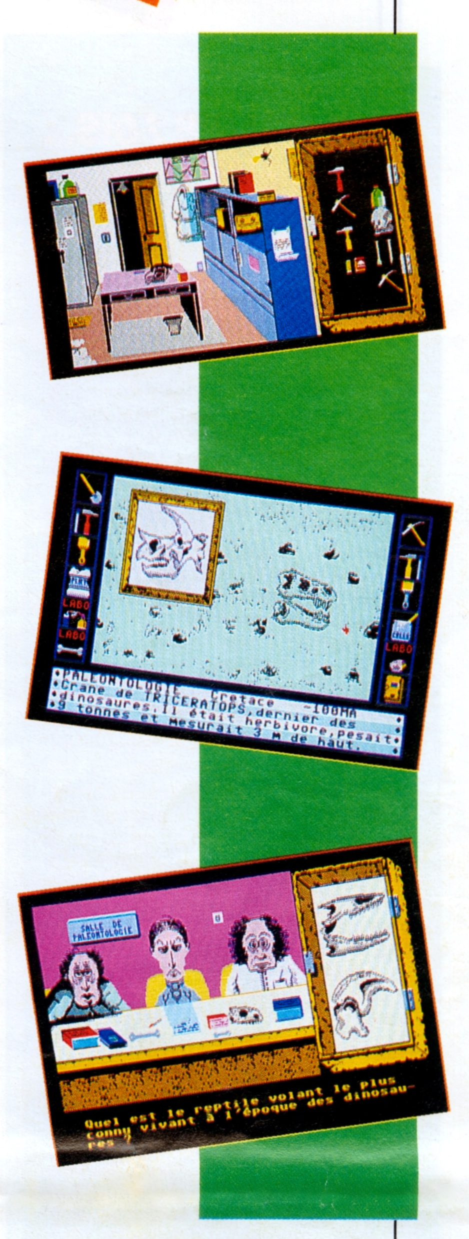


Il y a longtemps, mais alors vraiment longtemps, dans un monde différent existaient des espèces d'animaux qui aujourd'hui ne sont plus que mythes : les dinosaures, tyranosaures... Vous pouvez peut-être en rencontrer encore un spécimen dans le lac LOCH NESS si vous avez de bons yeux et du temps à perdre. Pour les petits pressés, il y a une autre méthode : prendre son micro, le brancher (!), introduire la cassette VIE ET MORT DES DINOSAURES et jouer... Il me semble que la solution la plus simple à priori serait celle du micro. Je me vois mal partir immédiatement pour l'Ecosse et faire un reportage sur ces monstres préhistoriques. D'abord c'est dangereux, ils avaient des canines assez monstrueuses, pensez qu'ils arrachaient les arbres ! Ensuite pourquoi se compliquer la vie quand il suffit de rester bien calmement assis dans son fauteuil et de voir se dérouler en technicolor la vie des monstres des millions d'années en arrière.... Un petit voyage dans le temps par le biais du micro ne serait pas pour me déplaire...

Le logiciel VIE ET MORT DES DINOSAURES a été créé en association avec la fondation DIDEROT et HACHETTE JEUNESSE et avec la collaboration du paléontologue du Museum d'Histoire Naturelle de Paris (sérieux oblige), Léonard Ginsburg. Grâce à lui vous pourrez apprendre tout ce qui s'est passé durant cette période tout en vous amusant. Vous pourrez ainsi distinguer facilement le crétacé du jurassique, les herbivores des carnivores...

Ce jeu d'aventure a pour but de vous identifier à un jeune paléontologue étudiant la vie des dinosaures afin de soutenir une thèse expliquant leur extinction. Ce logiciel se compose de trois parties. Dans la première vous devez prendre les outils nécessaires à un paléontologue pour fouiller un gisement de fossiles et consulter les cartes du monde pour savoir où se trouvent les gisements. Dans la deuxième partie vous devez dénicher des fossiles caractérisant les dinosaures. Une fois le fossile déterré vous devez l'envoyer à un laboratoire bien précis pour avoir les résultats des analyses. Ces résultats vous permettront de soutenir votre thèse face aux trois examinateurs de la troisième partie.

Bref, un logiciel éducatif mais ludique qui a été plébiscité par la presse comme le meilleur logiciel éducatif de l'année 1986 : TILT D'OR ! Le prochain logiciel éducatif est déjà en route mais sera bien différent. Plus de monstres mais la réponse aux questions essentielles sur la vie : LES ORIGINES DE LA VIE.



IL ETAIT UNE FOIS... LES JEUX VIDEO (suite)

1982/83 : où l'on voit la France entrer dans la ronde...

Les Français, énervés d'avoir toujours un train de retard sur les Américains, décident en 1982 de prendre le départ. Et pour cause, ils se rendent compte que le marché est profitable : une vraie mine d'or. De plus le vieux continent n'apprécie guère que les rôles soient inversés. ATARI débarque en France et joue au colonisateur (ce qui n'est pas du tout, mais alors vraiment pas du tout du goût des Français !) Noël est faste pour ATARI : en une seule journée il vend autant d'ordinateurs aux petits Français que pendant tout le mois de décembre 81.

1982 : Double offensive américaine sur le territoire français...

Mais ATARI n'est pas le seul à convoiter d'un oeil gourmand le marché français, MATTEL s'installe lui aussi en 82 en France. Sa fortune provient essentiellement de la vente des poupées Barbie : 50 millions dans le monde et, le croirez-vous, sa production de vêtements pour les poupées le place au 1er rang mondial de fabricant de prêt à porter !!! Autant dire que l'offensive est rude.

1983 : une superproduction mais aucun acteur français prévu dans la distribution....

C'est clair, net et sans bavure : 1983 est l'année du film américain. Suspense, rebondissements en tous genre, courses dans l'espace mais les Français sont cruellement absents du tournage ! Les francs sont écrasés par les dollars.

Les Français pointent le bout du nez...

Face à tous ces concurrents outre-Atlantique, la France finit tout de même par s'avancer à pas de fourmi. Un petit inconnu pointe son nez à la barbe des grosses sociétés américaines, c'est THOMSON qui, fin 82, lance le petit TO7. En France on s'agite un peu. Daniel Populus, attaché au cabinet de Jack Lang se voit confier une mission sur le développement des jeux video. Il faut maintenant avoir des idées (mais pour les Français ce n'est pas un problème !) car qu'est-ce qu'un programme de jeu si ce n'est une idée ?

Des concepteurs français ? Après tout ça pourrait marcher !... (suite au prochain épisode).

ICI radio TATOU. Vous voici en direct pour notre émission PELE MELE. Vous y apprendrez toutes les nouveautés concernant le leader de l'informatique familiale : INFOGRAMES. 5.4.3.2.1. C'est parti. AUDIO...

AMSTRAD EXPO

LE VENT DU GRAND LARGE ....



Quand on parle super-production on pense : "film !" et dans les cinq secondes qui suivent : "film américain bien sûr !". Et bien c'est raté...

Il y a eu super-production à Amstrad Expo mais ce n'était pas un film et ce n'était pas étranger c'était FRANCAIS !!!

INFOGRAMES a lancé LES PASSAGERS DU VENT (d'après la bande dessinée bien connue de François Bourgeon, cf. p. 1 et 16). 150 m², c'était la superficie du stand d'INFOGRAMES à Amstrad Expo. 150 m² uniquement destinés à reconstituer l'atmosphère de la bande dessinée : affiches, maquettes, reconstitution de la cabine d'Isa sur le bateau... et, bien sûr, murs d'images où les visiteurs pouvaient voir le logiciel LES PASSAGERS DU VENT se dérouler ou le tester.

Excusez-moi. Je dois vous laisser. Le grand large m'appelle vers de nouvelles aventures... Isa ! Attends, ne pars pas sans moi !

Le XVIIIème siècle était décidément au rendez-vous puisque Mary, Hoël, Isa ont même quitté leur univers "bédélien" et "logitelien" bien connu pour se joindre aux visiteurs !

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

CODE XXX :

— Carnet de bord du commandant STAC-
— Coefficient espace-temps 26-

"Nous sommes en orbite autour de la Planète Blanche. Sur cette planète désolée nous avons découvert une porte antique étrange, sorte de pyramide incongrue au sein de ce désert de dunes glaciales. Nos thermolasers ne détectent aucun signe de vie humaine. Je laisse le commandement du vaisseau à mon second, le capitaine DIC et vais me téléporter sur place pour tirer ce mystère au clair. Serait-il possible que sur cette terre hostile une ancienne civilisation ait vécu ?"

— Carnet de bord du commandant STAC-
— Coefficient espace-temps 27-

"La Planète Blanche n'est pas ce qu'elle parait être. Après maintes épreuves, j'ai eu connaissance du pourquoi et du comment. J'ai juré le secret. La vie de mon équipage est à ce prix. Peut-être un autre homme pourra-t-il explorer lui aussi cette porte qui mène... ailleurs. Nous allons quitter notre orbite autour de la Planète Blanche pour rejoindre d'autres mondes. Je lègue à l'homme assez fou et assez fort pour s'y aventurer et vaincre les difficultés, le devoir de dévoiler au monde le mystère de cette planète."

(Un logiciel arcade/aventure qui sortira fin décembre sur TO9, TO9+, MO6, TO8)

LES TILTS D'OR

C'était en direct sur CANAL + à Paris le 18 novembre 1986 et INFOGRAMES y est.

Oyez, Oyez bonne gens de notre vieille et belle France. Je vais vous conter l'histoire d'une société.

Il était une fois une société nommée INFOGRAMES. Elle choisit pour logo le TATOU, symbole de la pérennité et de l'adaptation. Créée en 1983 par deux amis ingénieurs (Christophe Sapet et Bruno Bonnell) elle grandit et devient leader sur le marché de la micro-informatique familiale en l'espace de trois ans en intégrant dans l'entreprise : la distribution, la création et la production. De trois employés on en arriva vite à 40 puis à 100.



Les logiciels créés par la société INFOGRAMES connaissaient un succès foudroyant : 1[er] prix du Ministère de la Culture en 1984, choix des logiciels INFOGRAMES dans le PLAN IPT, signature d'une association avec la FONDATION DIDEROT... Aujourd'hui le journal TILT, spécialiste de la micro-informatique familiale couronne l'année 1986 en attribuant trois TILTS D'OR aux logiciels d'INFOGRAMES :

- TILT D'OR EDUCATIF pour VIE ET MORT DES DINOSAURES (sur THOMSON) (cf. p. 7 pour plus de détails).
- TILT D'OR AVENTURE POLICIERE pour L'AFFAIRE (sur MSX2)(cf. TATOU 6).
- 5[ème] TILT D'OR toutes catégories confondue sur l'année 86 pour le logiciel le plus apprécié par les joueurs : MANDRAGORE.

et la grande aventure INFOGRAMES ne fait que commencer...

Oyez, Oyez bonnes gens la fabuleuse histoire d'INFOGRAMES et suivez attentivement son évolution....

SICOB 86 : INFOGRAMES PRESENTE L'EXPERT et LE COMPOSEUR

A.P. : "En septembre 1986 INFOGRAMES est parti avec toute une équipe au SICOB pour présenter L'EXPERT (une coédition MINDSOFT/INFOGRAMES) et LE COMPOSEUR. Notre présentateur est allé rencontrer l'équipe INFOGRAMES/MINDSOFT sur leur stand. P.M. c'est à vous."

P.M. : "Oui en effet je suis allé sur le stand pour avoir un apercu des deux nouvelles productions d'INFOGRAMES : LE COMPOSEUR et L'EXPERT.



LE COMPOSEUR permet de créer des images graphiques télématiques. Il fonctionne sur TO9 avec un protocole de téléchargement permettant d'envisager les images avec le DPS 6. Il utilise le format vidéotex ainsi que toutes ses fonctions. C'est vraiment un outil révolutionnaire pour tous les graphistes ; d'ailleurs, les entreprises professionnelles ne s'y sont pas trompé puisque déjà la DIRECTION GENERALE DES TELECOMMUNICATIONS, LE NOUVEL OBS, LA SEGIN, L'AFPA, LE MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE et bien d'autres l'ont acheté."

A.P. : "Et en ce qui concerne L'EXPERT à quoi sert-il ?"

P.M. : "L'EXPERT est un progiciel d'intelligence artificielle en langage naturel pour l'aide à la décision et au diagnostic. Ses fonctions permettent de déduire, d'après des faits rentrés, un diagnostic, de vérifier une hypothèse et de résoudre un problème précis. Il peut bien entendu créer ses propres bases de connaissances en nombre illimité. Ses applications sont aussi bien au niveau de l'éducation que de la recherche médicale, de l'expertise ou des décisions...Il fonctionne sur Macintosh, Apple, IBM, TO9, AMSTRAD...Bref un progiciel on ne peut plus intéressant, coproduit par INFOGRAMES et MINDSOFT, qui ne peut qu'aider l'homme dans son travail ! A propos d'hommes, voici une photo de l'équipe d'INFOGRAMES sur le stand du SICOB ! Sympathique, non ?"





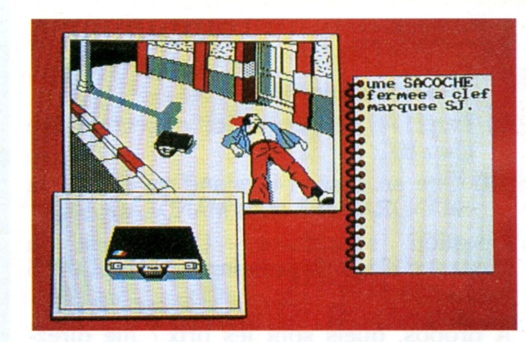
QUI QUE QUOI COMMENT

ASTUCES DE PUCES

Nous voilà toutes emmitouflées et réfrigérées avec l'hiver qui sévit déjà dans les montagnes. La neige est au rendez-vous sur les pistes de ski. Mais le ski n'empêche pas de jouer sur micro-ordinateur, c'est plutôt ce qu'on appelerait deux activités compatibles ! Après une bonne journée à suer sur les planches, il n'y a rien de mieux que de boire une bonne tasse de chocolat et de brancher son micro pour de nouvelles aventures. Pour vous prouver que le froid ne ralentit pas le fonctionnement de nos neurones et que nous n'hibernons pas comme tant d'autres faibles animaux, voici quelques astuces de puces de notre meilleur cru.

L'AFFAIRE SYDNEY

Rappelez- vous : un homme a été tué par balle en pleine ville de Clermont-Ferrand. Pourquoi et par qui ? A vous de le découvrir en interrogeant les témoins... Lors de votre enquête, vous devez essentiellement vous appuyer sur les dépositions des témoins, amis ou simples connaissances de la victime. Vous pouvez faire appel à plusieurs services policiers pour obtenir des renseignements plus complets mais pas de panique si la réponse "ne concerne pas le service" s'affiche. Cela signifie que ce n'est pas le moment de demander des renseignements ou que le service choisi n'est pas le bon. Attention la maison de Monsieur SYDNEY est une maison cossue aussi y-a-t-il une servante à fortiori. Elles ont toujours une oreille qui traîne là où c'est utile aussi profitez de l'aubaine et mettez-les sur le grill ! Les ragots, rumeurs, réflexions seront au menu. Délicieux à vrai dire et plein d'enseignement que d'écouter une servante parler de ses patrons. N'hésitez pas à insister, elles aiment se faire prier.



VAMPIRE

Une voix hurle dans la nuit. Horrifié par le cri vous vous portez au secours de cette inconnue. Pour la rejoindre, il vous faut traverser un jardin avant de pénétrer dans le chateau maudit. Pour mener à bien votre mission vous disposez de minuit au lever du soleil. Prenez gousses d'ail et crucifix pour faire fuir les vampires. Attention, les monstres vous guettent ; contre eux, un seul moyen : jouer du clairon. Ils se changent alors en statues. Vous êtes minuté, alors pour gagner du temps deux trucs : d'abord, passez par la porte principale du chateau et non par les souterrains et prenez la montre car elle bloque le temps. AHHHHHHHHHH le Vampire m'attaque, j'ai oublié ma gousse d'ail. Ne faites pas comme moi. Munissez vous de tous les ingrédients avant de.......ARRGHHHH



LE COURRIER DES LECTEURS

- **"Comment transférer mon logiciel VAMPIRE cassette en QDD ?" Sylvia Rodriguez (Nice)**

Désolée, à cause des systèmes de protection on ne peut transférer aucun jeu sur cassette en QDD.

- **"Dans TEX comment supprimer une partie de programme qui ne m'intéresse pas ?" Martin Jean (Bourg)**

Il est impossible de supprimer une partie du programme de TEX. Celui-ci a une protection qui ne permet pas d'accéder au fichier programme et donc de supprimer quoique ce soit au programme initial.

- **"Comment charger la GESTE D'ARTILLAC sur Amstrad version disquette ?" M. Bougerolles (Montluçon)**

Pour charger le programme, il faut appuyer simultanément sur les touches SHIFT et @ puis taper au clavier CPM.

- **"Dans VAMPIRE à quoi sert la feuille de vigne ?" François Simon (Evreux).**

La feuille de vigne fait partie d'une série d'objets qui ouvrent l'un des 4 types de portes que vous rencontrez sur votre chemin. Elle sert, elle, à ouvrir les portes carrées.

- **"Dans la GESTE D'ARTILLAC chant 8 à quoi sert la plaque de marbre ?" Frank Buscemi (Gabon)**

La plaque de marbre sert à décrypter le message 26 du bréviaire.

- **"Dans LA MINE AUX DIAMANTS comment se débarasser des ennemis dans la première galerie..." Ronald Clark (Levecourt)**

Pour ce genre de renseignements il suffit de se reporter à la notice pages 2 et 3.

- **"Je suis dans le dernier donjon de MANDRAGORE et j'ai mangé la MANDRAGORE. Je suis devenu invisible que faire avec le monstre maintenant ?" Serge Roubiquant (St-Laurent-du-Var)**

Non, vous n'êtes pas devenu invisible, vous êtes en fait microscopique. Le monstre Yarod-Nor est en fait le roi Jorian. Un fragment d'étoile noire s'est introduit dans son corps et l'a transformé. Il faut donc pénétrer dans son corps en tapant la phrase magique de 9 lettres et détruire l'intrus.

AUTEURKIT

QU'EST-CE QUE LE PIRATAGE ?

Chaque auteur a l'angoisse du "craker", ce pirate de l'informatique qui, avec quelques manipulations, arrivera à lui déplomber son programme et profitera ainsi du travail de longs mois. Mais le piratage ne se présente pas toujours sous cette forme, il y a en fait trois sortes de piratages :

— le copiage,
— le piratage proprement dit,
— le plagiat.

Les estimations des experts montrent que plus de 50 % des programmes circulant dans le monde à ce jour ont été copiés ou piratés.

1) Le copiage

Le copiage est en fait la reproduction illicite de logiciels dans un but non commercial (par opposition au piratage).

2) Le piratage proprement dit

C'est la reproduction pure et simple, d'une manière mécanique, à des centaines d'exemplaires d'une œuvre sous la même présentation que l'oeuvre originale.

3) Le plagiat

C'est l'emprunt habile de l'idée ou de certains éléments qui caractérisent le programme.

Contre ces trois "piratages" quels sont donc les moyens d'action ?

1) Pour le copiage, s'il s'agit d'une copie privée, il n'y a pas de protection car ce fait est autorisé par la loi de 1968 article 40.

2) Pour le piratage, deux actions sont possibles :

— une action pénale : en tant que contre-façon (brevet, droit d'auteur, marque, dessin) ;
— une action civile : en tant que concurrence déloyale.

3) Pour le plagiat, c'est plus complexe car s'il est réalisé adroitement, il n'est pas répréhensible juridiquement. Le problème se situe au niveau de la jurisprudence (ensemble de décisions prises par le tribunal) car les tribunaux jugent en fonction des similitudes entre les deux logiciels et non sur les différences.

(Quelles sont les protections de droit commun ? suite en février).

Auteur en mal d'éditeur ? Contactez :

INFOGRAMES
Véronique GENOT
79, rue H.-Kahn
69100 VILLEURBANNE
Tél. : 78.03.18.46

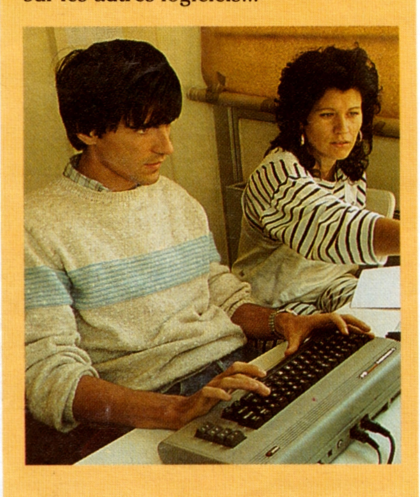


QUI QUE QUOI COMMENT



SOS FRANCOISE

Nous vous remercions pour la compréhension dont vous avez fait preuve au cours des trois mois où Françoise a été en congé maternité. Nous vous rappelons qu'à présent vous pouvez joindre Françoise au 78.03.18.46 du lundi au vendredi de 8 h 30 à 17 h 00, sauf le mercredi, pour lui exposer vos problèmes. Vous pouvez aussi vous connecter sur Minitel en tapant le 36.15 puis TATOO et accéder ainsi au service SOS FRANCOISE. Posez vos questions elle vous répondra sous 24 heures. Mais attention, elle ne connaît les réponses qu'aux logiciels INFOGRAMES. Ne lui posez pas des colles sur les autres logiciels...



FLASH INFOS

Malgré le soin que nous apportons à la fabrication de nos logiciels il n'est pas exclu que vous rencontriez parfois des petits problèmes avec ceux-ci. Dans ce cas, nous vous demandons de bien vouloir vous adresser pour toute réclamation à votre revendeur. Celui-ci trouvera certainement une solution à vos problèmes. Dans les cas "désespérés" il est bien entendu que vous pouvez toujours faire appel à SOS FRANCOISE.



CONCOURS CLUB INFOGRAMES

Pour vous souhaiter un joyeux Noël, le CLUB vous propose un super concours. Pour y jouer, il suffit d'être membre du CLUB INFOGRAMES, vous avez jusqu'au 15 janvier pour y répondre. Bonne Chance !

Les questions sont :

1) Dans L'AFFAIRE VERA CRUZ version MO5 quelle est l'immatriculation de la voiture ?
2) Dans la GESTE D'ARTILLAC que reçoit-on sur la tête ?
3) A quoi sert la trompette (ou clairon) dans VAMPIRE ?
4) Dans VAMPIRE, qu'arrive-t-on à faire quand on possède l'aquarium ?
5) Dans SORTILEGES, combien trouve-t-on de fioles ?
6) Quelle est l'émission préférée de Mr. Tatchet dans DOSSIER BOERHAAVE ?
7) A qui ressemble Maitre DECOL dans L'AFFAIRE SYDNEY ?
8) Dans HERITAGE 1, quel est le numéro de bus que l'on doit prendre pour aller à la troisième partie ?
9) Dans LAS VEGAS qui doit on reconnaître chez B.C. ?
10) Que se passe-t-il quand on mange la MANDRAGORE dans MANDRAGORE ?

Question subsidiaire : Quelle est la moyenne d'âge du personnel INFOGRAMES au 1.11.86 ?

A propos, quels sont les prix ? me direz-vous :

- Le Premier gagne un MO6 et la gamme de logiciels INFOGRAMES qui fonctionnent sur MO6.
- Le Deuxième gagne un lecteur disquette sur MO5 et la gamme des logiciels INFOGRAMES sur son matériel.
- Le Troisième gagne la gamme des logiciels sur son micro-ordinateur.

Alors, si vous n'êtes pas encore membre du CLUB, n'hésitez plus et remplissez le bon ci-joint. Ciao et à bientôt pour de nouveaux concours. (NB : lisez bien le TATOU il peut vous aider à répondre !!!)

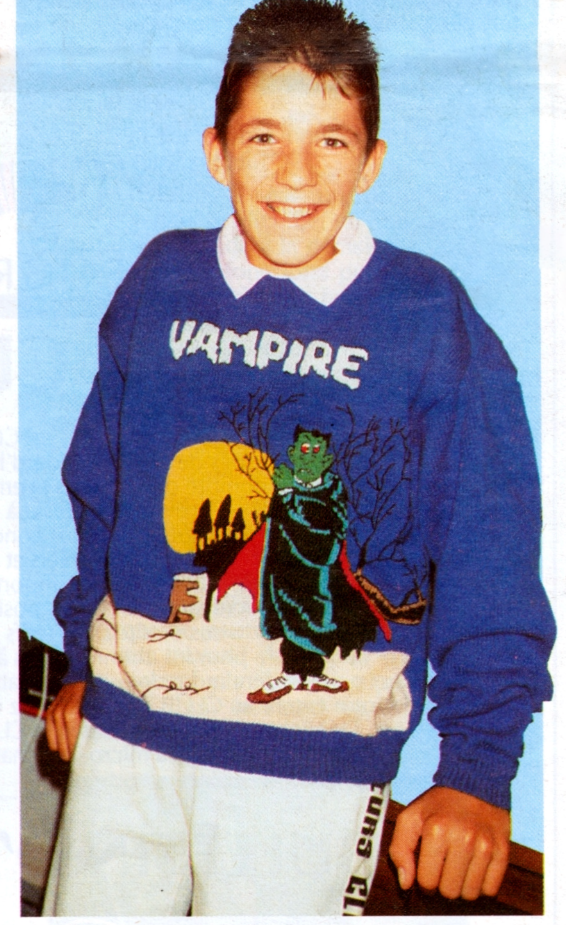


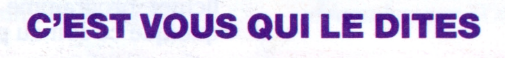
UN VAMPIRE GENIAL

"Nous avons tous fondu en voyant la jaquette de votre jeu VAMPIRE. ...VAMPIRE m'a fait craquer. Il en résulte que maintenant nous avons non seulement une jaquette à nous mettre sous la dent mais aussi un pull-over fait par ma mère pour vivre en permanence avec lui... Je vous félicite pour votre fiabilité à faire des petits chefs d'oeuvres..."

Stephane Samson (LOULAY)

Cher Stéphane, quelle lettre adorable et quelle idée géniale que celle de ta maman : représenter la jaquette du logiciel VAMPIRE sur un pull-over. Nous sommes vraiment heureux que ce logiciel vous ai autant plu. En tout cas, un grand bravo à Madame Samson qui a tricoté ce merveilleux pull-over à l'effigie de Vampire car ce ne doit pas être simple. Tu nous as écrit que tu comptais t'abonner au Club très vite. C'est d'ores et déjà chose faite et c'est avec grand plaisir que nous te comptons aujourd'hui comme un membre à part entière du club TATOU. A très bientôt.





- Frédéric LOUPIAS (Béziers)
  "...Je félicite celui ou celle qui a fait les graphismes de VAMPIRE, ils sont géniaux."
- Sylvain MOLLE (Besançon)
  "Le journal TATOU est vraiment super, je voudrais savoir ce qu'il faut faire pour le recevoir régulièrement ?"
- Serge MATRONE (La Crau)
  "Je tiens avant tout à vous féliciter pour vos softs... Longue vie au TATOU."
- Bertrand POURCHERON (Bouches du Rhône)
  "Je vous écris au sujet de VAMPIRE... Félicitations car il est vraiment très bien... J'espère que cette lettre ne vous importunera pas trop."

Merci à tous pour vos lettres. Elles ne nous importunent pas, bien au contraire, elles nous font plaisir puisqu'elles prouvent votre intérêt. Aussi n'hésitez jamais à nous écrire pour nous donner vos impressions, vos suggestions... Pour s'abonner au TATOU, Sylvain, il suffit de s'abonner au Club et tu le recevras automatiquement tous les deux mois. En tout cas, avec des amis comme vous, nul doute que le TATOU comme le souhaite Serge ait une longue vie...

EXCEPTIONNEL

Pour fêter la mise en place du service SOS FRANCOISE sur Minitel nous avons décidé de primer la première personne connectée : il s'agit de Pierre BOUCHER code d'accès FOX à qui nous avons le plaisir d'offrir notre dernier logiciel sur TO9 : LES PASSAGERS DU VENT. Le 2001ème à se connecter recevra lui aussi un cadeau surprise ! Pour avoir plus de renseignements sur le SERVICE TATOU lisez en page 6 les informations sur la Télématique !!!

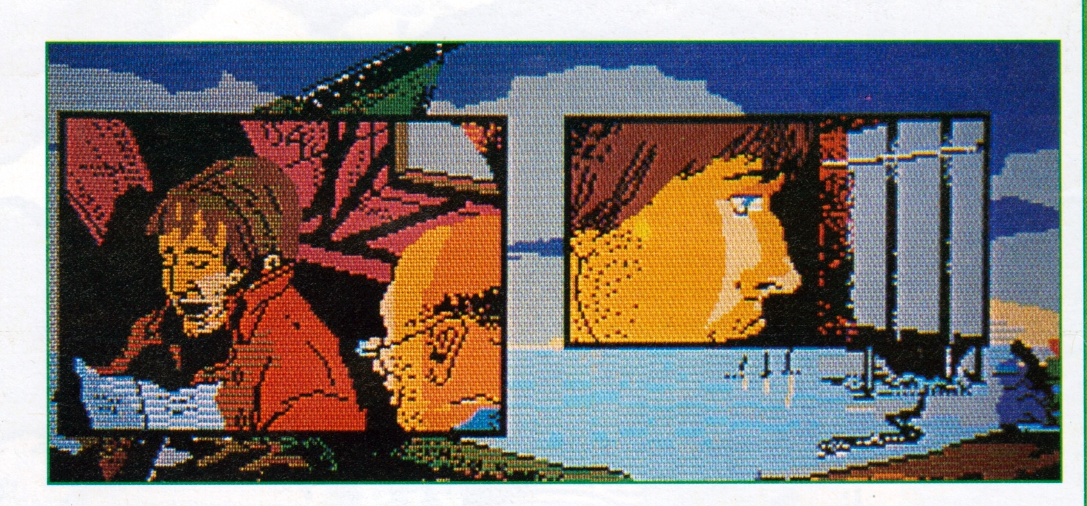


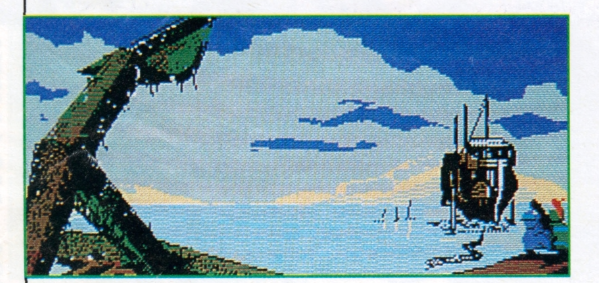
LES PASSAGERS DU VENT

(suite de la page 1)

XVIIIème siècle, veille de la Révolution Française

Entre mer et ciel, mois indéterminé de l'année 1780...
Sur le bateau aux couleurs de la France, la pluie avait remplacé le soleil de plomb qui tapait depuis le départ de France.Dans le ciel bleu nuit, les étoiles resplendissaient. Sur le mât central, dans la vigie, une forme jaune était assise. On distingait aussi, plus bas, une autre forme, plus gracile, qui se frayait un chemin dans les haubans. La deuxième silhouette parvint au sommet et s'installa au côté de la première. Si tous deux semblaient être de simples matelots il n'en était pas tout à fait ainsi. Le premier caban jaune s'appelait Hoël, il était jeune, courageux et amoureux du deuxième caban jaune. Celui-ci enveloppait en fait un corps de femme, elle était jeune, belle à l'air décidé, elle s'appelait ISA.





Un navire anglais croisait dans les parages et la bataille semblait imminente. Quand on sent que le fil de la vie peut se rompre, on se décide à raconter sa vie, même à un "inconnu".
"Raconte moi, qui es-tu ISA ? ...Il était une fois une petite fille..."
"Non justement là est le problème. Il était une fois DEUX petites filles..." (1)

Ils bavardèrent toute la nuit. A l'aube, la bataille commença, elle fit rage toute la journée. De nombreux hommes y trouvèrent la mort. ISA et HOEL en échappèrent... mais ce fut pour tomber aux mains des Anglais ! HOEL fut emprisonné au bateau Ponton en Angleterre, prison sordide d'où personne ne sortait..., sauf les pieds devant ! ISA heureusement laissée en liberté, décida de tout faire pour l'en délivrer... L'aventure ne faisait que commencer.

(1) Tout ce qu'elle lui raconta, vous pourrez le trouver dans le Tome 1 de la bande dessinée LES PASSAGERS DU VENT de François Bourgeon qui est joint au logiciel. Lisez-le attentivement, il est FONDAMENTAL.

A LA HUNE : FRANCOIS BOURGEON

François Bourgeon est un des maîtres de la bande dessinée moderne. LES PASSAGERS DU VENT, son chef d'œuvre, a obtenu la plus prestigieuse récompense de la bande dessinée : LE GRAND PRIX DU SALON D'ANGOULEME. La critique en a salué la perfection du scénario et la précision du trait qui s'allient pour captiver le lecteur et donner une nouvelle dimension à la bande dessinée. François Bourgeon n'a accepté de voir décliner son œuvre qu'à condition que soient respectés scrupuleusement l'esprit et la lettre de l'histoire originale. Les auteurs du logiciel ont travaillé avec la même rigueur et la même exigence que ce Breton, magicien du dessin et goéland de l'imaginaire.



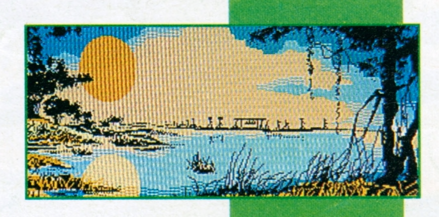
L'HISTOIRE

L'aventure se passe à la veille de la Révolution Française dans le milieu trouble du Commerce Triangulaire c'est à dire de la traite des Noirs entre les côtes bretonnes, africaines et américaines. HOEL, marin breton de son état, fuit la France à cause d'une accusation injustifiée de meurtre. Il est accompagné d'ISA qui se révèle être une comtesse dont le titre a été usurpé. Pour retrouver l'un son honneur, l'autre son titre, ils parcourent ce monde étrange de la fin du XVIIIème siècle. Des ports bretons aux rivages africains, LES PASSAGERS DU VENT rencontrent différentes cultures et affrontent mille dangers en quête de leur vérité.





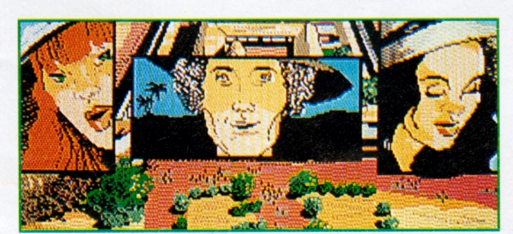












LE LOGICIEL

Le premier tome de la bande dessinée qui accompagne le logiciel vous fait découvrir les situations et les personnages principaux au travers 48 pages d'aventures colorées. Le programme vous transforme en maître du destin des héros : vous les dirigez tous pour que chacun atteigne son objectif. Tour à tour ISA, HOEL ou tout autre acteur de l'histoire (15 personnages, au maximum 4 simultanément à l'écran) vous choisissez puis décidez pour eux et orientez leur vie. Vous découvrez des centaines de direction, de lieux, d'événements, 10 dessins pleine page et plus de 100 petits écrans qui se superposeront sur l'image. Vous contrôlez l'ensemble par des manipulations simples du clavier ou d'une manette et profitez ainsi d'un graphisme d'exception et du plaisir du jeu. A la passion de l'histoire et du jeu, les auteurs ont ajouté la qualité exceptionnelle d'un graphisme reprenant trait pour trait celui de François Bourgeon. Lorsque la savane, l'océan, ou les personnages apparaissent à l'écran vous vivez des instants de poésie et d'émerveillement. Mais prenez garde, restez lucide, la beauté peut être fatale...

(MO6, TO8, TO9, TO9+, MSX2, AMSTRAD 6128)



UNE SUPER PRODUCTION SIGNEE INFOGRAMES

